16 oldal leírás, csalások és tippek!

...E • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Ára: 1990 Ft

08 SZÁM

PlayStation

Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

A HIDEG IS KILEL ETTŐL AZ EXKLUZÍV ELŐZETESTŐL! JILL ISMÉT AKCIÓBAN

SZEMLE ÁRADAT!

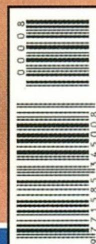
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
GRAN TURISMO 2
ISS PRO EVOLUTION
F1 WORLD GRAND PRIX
TRICK 'N' SNOWBOARDER
HELLNIGHT
RISING ZAN: SAMURAI
NHL FACE OFF 2000
ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE
SHADOW MADNESS
INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2
SUPERCROSS 2000
JURASSIC PARK: WARPATH
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE
REEL FISHING
ARMY MEN: AIR ATTACK
NBA SHOWTIME

ÍME A JÖVŐ!

PlayStation 2 túladagolás! Villantások a Tekken Tag, GT2000, Ridge Racer V, ISS 2000 és még sok másból!

GRAN TURISMO 2 MEGVIZSGÁLVA!

Ízekre szedtük a legnagyobb versenyjátékot. Olvasd el!



TONY HAWK'S SKATEBOARDING ■ DUKE A PS2-RE ■ AZ ELSŐ UNREAL KÉPEK!
TOMB RAIDER 3 LEÍRÁS ■ THEME PARK WORLD ■ PREMIER MANAGER 2000
DUKES OF HAZARD ■ F1 2000 INFO ■ WIP3OUT TELJES ISMERTETŐ

Szerkesztői levél...



Bárki, aki kezébe veszi ezt a lapot, és akár csak egy futó pillantást is vet a borítóra, az láthatja: változnak az idők a számítógépes játékok világában. Méghozzá láthatóan változnak; Lara, az első felismerhető, és egyéniséggel bíró cyber-hölgyemény egyeduralma megtörni látszik... Megérkezett Jill! Kimondottan kellemes megjelenésű, fiatalos, csak-semmi-felhajtás-vedd-lazán image-ével máris megoszthatja az eddig egyöntetűen Laráért rajongó játékosvilágot. Larának múltja van, megismerhettük fiatalkorát, mindent tudunk róla és meglehetősen a szívünkhöz nőtt. Ezzel szemben Jill az újdonság varázsával hódíthat, s mondjuk ki nyíltan, az ő személyisége már nem egy olyan két lábon járó klisé, mint híres elődjéé. Veszélyes, ahogy a borítón néz, nem? Semmiképp nem gondolna egy póni-etetős játékra az ember, ahogy a kissé manga vonású szemekbe néz...

Rövidesen majd szépségversenyt is rendezhetünk. Mindenki leadja a voksát, eddig oké, de hogyan jutalmazzuk meg majd az első helyezettet? Van még időnk gondolkodni ezen, hiszen egyelőre egy harmadik helyezettre se futná...

Jillen felül, egyéb újdonság is akad – megérkeztek a repülőgép-szimulátorok. Mindjárt párban. A konzol új oldalát mutatja ezzel, s ahogy az *Eagle One*-t elnézi az ember, egész jól csinálja. Lehet lövöldözni, lebegni, és meglepően lendületes, izgalmas az egész. Nem kell túlzottan szőrözni az aerodinamikával sem, ami a hozzám hasonló amatőr pilótáknak elég nagy segítség lesz.

A demo CD-re rázsúfoltunk még egy *Gran Turismo* demot, hogy el ne feledjétek, mit is kell a boltokban keresni. Láthattok ezen felül még apró manusokat rohangálni egy nagyon élethű szobában – ez a *Micro Maniacs.* Nem tudom, kinek az ötlete volt, hogy kiszálljanak a parányi srácok a kocsikból, de jópofa lett a végeredmény.

Azt már szinte meg sem kell említeni, hogy DJ-kedni is lehet, a *Music 2000*-rel. Bontsd le a falat, dőljön össze a ház, állj bosszút a szomszédon az éjszakai szögelés miatt, stb. Mit ki nem hoznak ebből a PS-ből? Lehet, hogy a jövő hónapban valahogy mosni is fog?

Jancsina Attila (főszerkesztő)

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társszerkesztő: Mark Donald
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztőhelyettes:
Simon Middleweek
Játékszerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: Pete Loretz, Martin Burton, Katherine Lane-Sims, Jude Edginton

Munkatársak: Nick Jones, Steve Brown, Alex Cooke, Andy Lowe, Dean Evans, Steve Merrett, Paul Rose, Sam Richards, Jonathan Davies, Keith Stuart, Al Bickham, Jes Bickham, Chris Buxton, Miles Guttery, Owain Bennalack, Zy Nicholson, Angharad Davies, Matt Pierce, Pete Wilton, Kieron Gillen

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Balázs Ildikó, Fülöp Judit, Szabó Zsuzsanna Sara, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos, Tóvárosi László, Tóth Péter, Sinka Zoltán Gábor

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Magyar változat fotók: Lethenyei László

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249
Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: tof@externet.hu

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó

TARTALOM



CÍMLAPSZTORIK

TÖBBET AKARSZ TUDNI? ERRE TESSÉK!

PlayStation Magazin

TARTALOM

08. SZÁM
2000 FEBRUÁR



016. oldal

Rally Championship

Elérkezett ColinMcRae uralmának vége?



022. oldal

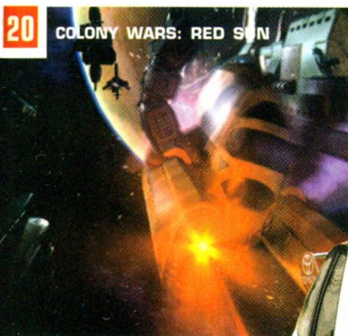
Gran Turismo 2

A *PSM*-nél kipróbáltuk, azaz napokon át csak nyomtuk és nyomtuk a gázt!

TERVEZET

ELŐZETESEK

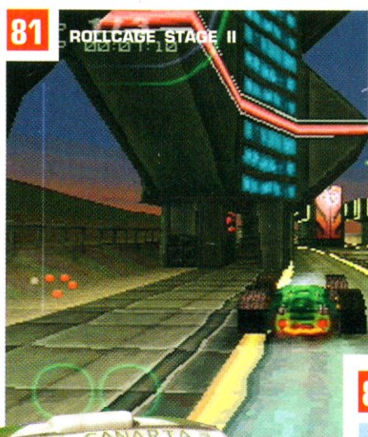
SZEMLE



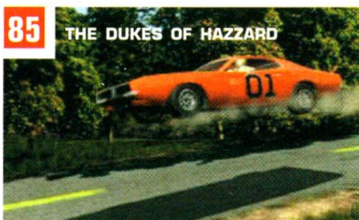
20 COLONY WARS: RED SUN



20 COLONY WARS: RED SUN



81 ROLLCAGE STAGE II



85 THE DUKES OF HAZZARD



84 COOL BOARDERS 4



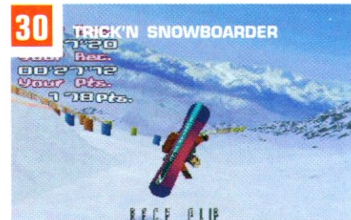
80 BEATMANIA

78 RALLY MASTERS



22 GRAN TURISMO 2





30 TRICK'N SNOWBOARDER



Tény: *A hivatalos UK PlayStation Magazin* **a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja.** Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral
Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos része
elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletün segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM*: a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



FIZESS ELŐ!
Takaríts meg akár 33%-ot!
LAPOZZ a 86. oldalra!

040. oldal

Resident Evil 3: Nemesis

Merülj bele ebbe a hatalmas, exkluzív előzetesbe!



SZEMLE



RENDSZERES

CD-melléklet

Forgasd meg a szerencsekerekünket a konzolodban, és vesd bele magad az elérhető legjobb PlayStation játékokba!

MUSIC 2000 — Játszható
Keverj zenét a Codemasters keverőpultján – otthon

ACTION MAN: MISSION XTREME — Játszható
A világ halálos veszélyben. Csak egy sasszemű, 360 fokban forgatható lábú, teniszlabda-frizurájú, fegyverét tartani nem egészen képes férfi mentheti meg – most

F1 '99 — Játszható
A legújabb, a Psygnosis eredeti programvázára épülő modell. Vidd el egy körre Silverstone-ba

ACE COMBAT 3 — Játszható
Vezess vadászgépet, és robbants fel mindent, ami csak él és mozog a környezetedben – állat, növény ásvány egyre megy. Na, gyerünk...

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK — Játszható
Mint az emeletes buszok (csak ezek repülnek) – eddig hiába vártunk repülőgépszimulátorra, most meg egyszerre kettő is felbukkan. Csak egy módon döntheted el, melyik a jobb...

COLONY WARS: RED SUN — Videó
A Psygnosis űrlövöldéjének várva-várt folytatása

MICRO MANIACS — Videó
A kisemberek kiszálltak a kocsijukból, és gyalog vágnak neki. Csak figyeld meg, hogy sepernek...

TEAM BUDDIES — Videó
A *Worms* és a *Risk* találkozása. Illetve még jobb is – nézd meg akció közben

GRAN TURISMO 2 — Videó
Egy újabb lehetőség a Propellerheads demo végignézésére, amíg az eredetire vársz – nemsokára...

YVJ — Klipkészítő
Egészítsd ki a hanganyagaidat pszichedelikus klipekkel. Kozmikus élvezet

MOST LAPOZZ A 91. OLDALRA





Kessen

GP500

Tekken Tag Tournament

n Turismo 2

noured Core 2

EverGrace

Golf Paradise

A JÖVŐ FEJLŐDÉSÉNEK ÉS DIVATJÁNAK PILLANATKÉPE

PLAYSTATION 2

△ Felvétel kész!
▢ Bevezetés kész!
✕ Híranyag kész!
◯ Visszaszámlálás indul!

Egy kis ízelítő a következő számban induló PS2 tudósításból...

Valahogy így zajlott le a karácsony előtti telefonhívás...

„Jó estét, a *PSM* magazintól hívom. Kaphatnánk néhány PS2 játékról készült fényképet?"

„Ez sajnos nem lehetséges – ha a vásárlók meglátják ezeket, többé már nem fogják venni az első változathoz szánt játékokat. Mit szólna ehelyett néhány pillanatfelvételhez a *Tenuous Retro Rehash Volume XII* - ről? Így legalább a kölyköknek sem főne a fejük, hogy mit vegyenek az ajándékutalványaikon..."

Nyilvánvaló, hogy nem hagytuk annyiban a dolgot, és bemutatunk egypárat a legjobb PS2-s felvételekből. Azonban karácsony után vagyunk, és ez már egy másik történet. Olyan új üdítő játékok kerülnek piacra, mint például az *In Cold Blood*, hogy feledtessék a karácsony előtti kétes értékű kiadványok emlékét, mialatt a kiadók végre kezdenek már részleteket kiszivárogtatni a PS2-re szánt teljes kínálatukból. A játékipar láthatólag rájött arra az egyszerű tényre, hogy a vásárlóknak megvan a maguk intelligenciája ahhoz, hogy megvásárolják és örömüket leljék az olyan PlayStation 1-es játékokban, mint mondjuk a *Gran Turismo 2*, de ugyanakkor híreket akarnak hallani a PlayStation 2-ről is. Mindkettőt akarják. Nagyon is.

De elég a nyafogásból. A fényképek jól illusztrálják, hová fejlődtek az olyan játékok, mint a *Tekken Tag*, az *Onimusha* vagy a *Ridge Racer V*, és alig néhány héttel a március 4-i kibocsátás előtt készen állunk, hogy a következő szám után megjelenjen beszámolónk. Addig sem ülünk ölbe tett kézzel, és a következő ötpontos nyilatkozatot tesszük közzé:

(I) Mindenféle ellenkező híresztelés ellenére, az a magazin, amely a japán kibocsátás előtt rendelkezni fog PlayStation 2-vel, a Hivatalos PlayStation Magazin lesz. Igen, már február elején kipróbálhatjuk. Pompás.

(II) A nagy napon Tokióban leszünk, hogy a nevezetes eseményről mindenben beszámolhassunk nektek.

(III) Hónapokkal az európai kibocsátás előtt olvasóinknak lehetővé tesszük, hogy mindent megtudjanak a PlayStation 2-ről.

(IV) Mielőtt még rákérdeznétek, természetesen az eredeti konzolról szóló beszámolókat sem tesszük félre. A *Colin McRae Rally 2*, az *Unreal* és a *Driver 2* demoi? Már a csomagban vannak.

(V) És végezetül: teljesen kikészülünk már a várakozástól... ■

Ridge Racer V

Onimusha The Demon Warrior

Sky Surfer

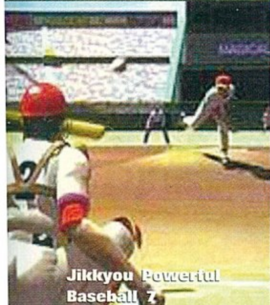
Dark Cloud

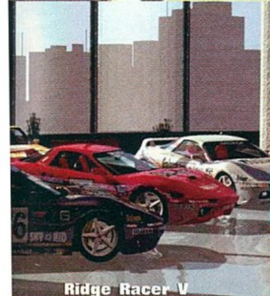
erGrace

dge Racer V


Gran Turismo 2


Dark Cloud


Jikkyou Powerful Baseball 7


Ridge Racer V


XFire


Munch's Oddysee



Street Fighter EX3



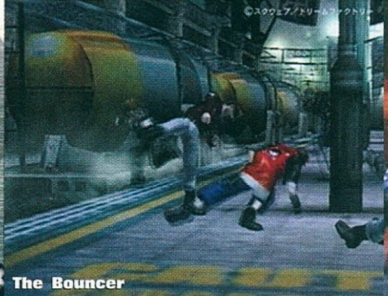
Tekken Tag Tournament



DrumMania



Catch Bass Club 2


The Bouncer

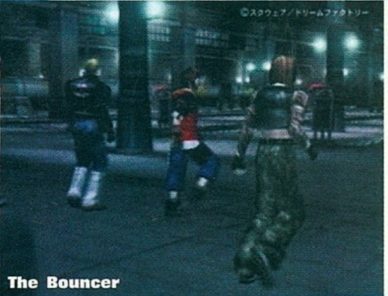

Armoured Core



Ridge Racer V


A-Train 6


Onimusha The Demon Warrior


The Bouncer


Tekken Tag Tournament


Munch's Oddysee



500GP


EverGrace


Armoured Core 2

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...



Az autók, a versenyzők és a pályák mind-mind az elkövetkezendő 2000-es F1 évadból vannak. Úgy leszel képes végigvinni az évadot, mint a valóságban.



Fotó: Katherine Lane-Sims

„Képes leszel az igazi évaddal párhuzamosan játszani, ahogy az fokozatosan kialakul"

NYERTES FORMULA?

GRIDLOCK

AZ EA BEJELENTI AZ ÚJ HIVATALOS F1 JÁTÉKOT

Egy egész boxnyi F1 játék áll jelenleg a startvonalon; a mezőnyben szerepelnek a Sony, az Eidos, a UbiSoft, és most már az EA versenyzői is, akik megengedtek a *PSM*-nek néhány pillantást legújabb reménységükre – az *F1 2000*-re.



Pete Smith producer ül a vezetőülésben, és úgy véli, hogy az *F1 2000* olyan lehet a Forma 1-ben, mint a *FIFA* a fociban – a legjobb sport-átirat, ami csak kapható. Sok jellemző, amiről az EA úgy véli, hogy sikerre viszi az *F1 2000*-t, már készen van. „Még mindig sok időnk van arra, hogy a programot egy simán jó F1 játékból minden idők legjobbjává tegyük" – biztosított minket Pete.

A márciusi megjelenési határidő kritikus fontosságú. Hogy miért? Ekkor kezdődik az Y2k szezon is, és ez az első és egyetlen olyan játék, ahol az eredeti autók, versenyzők, és pályák segítségével képes leszel az igazi évaddal párhuzamosan játszani, ahogy az fokozatosan kialakul.

Bár nem történt említés diófaberakásos kormányokról, a Jaguár csapat bizonyosan szerepelni fog. A FIA licensz olyan új területek-









A hihetetlen MI lehetővé teszi, hogy akár a számítógép irányította játékosok is ütközzenek, vagy kicsússzanak.

hez engedett az EA-nak hozzáférést, mint például az új indianapolisi pálya, amelyet még építenek. Az EA biztosított minket, hogy informálják őket minden esetleges változásról, és hogy ezekből a lehető legtöbbet beleépítik a játékba is, hogy a lehető legélethűbb játékot készíthessék el.

Az EA azonban leginkább a játék MI-jére büszke. Az ellenfelek befékeznek a kanyarokban, kilőnek az egyenesekben, és néha kipördülnek a pályáról. „Azzal, hogy látod, ahogy előtted kicsúsznak a kanyarban, rádöbbensz, hogy az MI valami különleges" – mondja Pete – „Olyan érdekessé és magával ragadóvá akarjuk tenni az F1-t, amennyire csak lehet."

Miután Martin Brundle a Psygnosishoz kötődik, az EA úgy döntött, új megközelítést alkalmaz a kommentárok területén. „A játékban tulajdonképpen egy F1 csapat tagja vagy" – magyaráza Smith –„és a szerelők minden szükséges információt tudatnak veled – például ha túlmelegszik az autód, vagy kiállásra van szükséged."

„Az EA úgy véli, hogy az *F1 2000* olyan lehet a Forma 1-ben, mint a *FIFA* a fociban"

A sérüléseket gyönyörűen modellezték – levegőbe repülő kerekeket, millió dolláros alkatrészeket hullató autókat örökít meg az azonnali visszajátszás (Instant Replay) a játékos szórakoztatására. A szokásos (Standard) visszajátszási módtól eltérően a játék során bármikor szüneteltetheted a játékot, és visszanézheted az utolsó tíz másodpercet. Hasonló szellemben, a szokásos opciók is elérhetők lesznek a teljes verzióban; az autók beállításai tesztelhetők, változtathatók, és újratesztelhetők lesznek, a játékból való kilépés és újraindítás nélkül. A F1 autók összetett kreatúrák, tehát az EA igyekezett a beállítás-képernyőket a lehető legáttekinthetőbbé tenni. Például, a bütykölésed hatása azonnal lemérhető, hiszen a változtatások eredménye egyből megjelenik.

A színfalak mögött lenyűgöző gárda gyűlt össze, hogy elkészítse az EA V8-as motorját. Smith megnevezte a nagyokat: „A legjobbakat gyűjtöttük össze. Itt vannak a Psygnosis és a Virtual Sciences fejlesztői, mint Matt Birch, az *F1'97* főprogramozó, aki sokat segített". A csapat Bruce McMillan (Mr. *FIFA*) gondos felügyelete alatt dolgozik. „Bruce félelmetes mértékű figyelmet irányít az *F1 2000*-re" – borzongott Smith. McMillan arról ismert, hogy odafigyel a részletekre, és a megvalósított sport minden aspektusára nagyon odafigyel. Érdekes lesz megfigyelni, hogy vajon az EA előáll-e egy „Ha benne van a versenyben, akkor a versenyben is benne van" szlogennel a *F1 2000*-hez.

A várható négy F1 programmal a játékosok a bőség zavarával fognak küszködni a most következő versenyszezonban... **CC**

MARGÓ SZÉLEN

A legújabb pletykák, suttogások, és melléfogások.

• Gratulálunk a Squarenek, aki bejelentette, hogy a *FFVIII*-ból eladott példányszám most lépte át az egymilliót az USA-ban, és a hat(!)milliót világszerte. A karácsonyi bevásárlási láz biztosította, hogy lehagyja az *FFVII*-et, ami hétmilliót ért el. Csak képzeld el, mennyi időt töltöttek el ezekkel a játékokkal. A *PSM* szakértőstábja szerint 640 millió órát. Vagy valami hasonlót...



• A mázlista jenkik... Nekünk a Stereophonics és a Cardigans szól a *GT2* alatt, nekik a Beck és a Foo Fighters. Minden valószínűség szerint a hanganyagot kereskedelmi forgalomban is terjesztik majd, egy demoval, poszterrel, és a játékban nem szereplő extra pályákkal. A hanganyag önálló megjelentetése nem érhet senkit meglepetésként, olyan előadókkal, mint a Beck, a Garbage, a Foo Fighters, a Crystal Methot, a Stone Temple Pilots, és az Apollo 440. A *PSM* kifaggatta a Sonyt egy hasonló anyag európai megjelenéséről is. Állítólag nincs. Ááh...



• Kér még néhány agyahagyott japán játékot, uram? Figyeljetek: a Konami felkészült a (nagy levegő) *Want To See You – Your Smile In My Heart* (Látni akarlak – szívemben a mosolyod) kiadására, ami egy randiszimulátor. Már alig várjuk, hogy ide is megérkezzen. Ha április környékén Tokióban szédelegsz, markolj fel egyet az *Echelon Moonlit Night* szerelemszimulátorból is, biztos nagy élmény. A szerelem és a románc nem a te műfajod? Próbáld meg a *Super Robot Taisen Alpha*-t, tele matricákkal, poszterekkel, és egyéb szuper roboteszközökkel...

LOADING

Az autók, a versenyzők és a pályák mind-mind az elkövetkezendő 2000-es F1 évadból vannak. Úgy leszel képes végigvinni az évadot, mint a valóságban.

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...



Fotó: Katherine Lane-Sims

„Képes leszel az igazi évaddal párhuzamosan játszani, ahogy az fokozatosan kialakul"

NYERTES FORMULA?

GRIDLOCK

AZ EA BEJELENTI AZ ÚJ HIVATALOS F1 JÁTÉKOT

Egy egész boxnyi F1 játék áll jelenleg a startvonalon; a mezőnyben szerepelnek a Sony, az Eidos, a UbiSoft, és most már az EA versenyzői is, akik megengedtek a *PSM*-nek néhány pillantást legújabb reménységükre – az *F1 2000*-re.



Pete Smith producer ül a vezetőülésben, és úgy véli, hogy az *F1 2000* olyan lehet a Forma 1-ben, mint a *FIFA* a fociban – a legjobb sport-átirat, ami csak kapható. Sok jellemző, amiről az EA úgy véli, hogy sikerre viszi az *F1 2000*-t, már készen van. „Még mindig sok időnk van arra, hogy a programot egy simán jó F1 játékból minden idők legjobbjává tegyük" – biztosított minket Pete.

A márciusi megjelenési határidő kritikus fontosságú. Hogy miért? Ekkor kezdődik az Y2k szezon is, és ez az első és egyetlen olyan játék, ahol az eredeti autók, versenyzők, és pályák segítségével képes leszel az igazi évaddal párhuzamosan játszani, ahogy az fokozatosan kialakul.

Bár nem történt említés diófaberakásos kormányokról, a Jaguár csapat bizonyosan szerepelni fog. A FIA licensz olyan új területek-

PLAYSTATION 2 MINDÖRÖKKÉ

AMERIKÁBÓL JÖTTEM

PSM EXKLUZÍV

EXKLUZÍV *DUKE NUKEM* HÍREK EGYENESEN AZ ELNÖKTŐL

Ez a *Duke* játék „sokkal komolyabb" lesz – állítja Erick Dyke, az n-Space elnöke (a cég fejleszti a múlt havi *PSM*-ben beharangozott vadonatúj PS2 *Duke Nukemet*). „Korai még a cselekményről beszélni, de a *Duke* háttérttörténet egyes részeit fedezi majd fel a játékos, s Duke életének egyik fontos szereplőjével közelebbről is megismerkedhetünk."

Az n-Space (a sorozatot kitaláló 3D Realms csapattal együtt) majd egy éve dolgozik a játékon. „Pillanatnyilag a játékmenet kulcselemein dolgozunk" – meséli Erick, – „akciójátékot szeretnénk készíteni, de erős sztorival. Lesznek különböző szintek, de ezek inkább úgy kapcsolódnak majd egymáshoz, mint egy film jelenetei, mintsem egy könyv fejezetei."

Azt a feltételezést, hogy az új projekt a *Duke Nukem Forever* PlayStation-változata lenne, Erick egy az egyben cáfolta. „Teljesen új játékról van szó. A PC-vel játszani nagyon más, mint a konzollal, így egy szimpla átültetéssel nem sokra mennénk."

A PS2 erejét ismerve ugye várható multiplayer mód is? Erick azonban nem hagyta, hogy eltereljük a szót. „Erről még nem született döntés – jelenleg az egyszemélyes módra koncentrálunk. A többit majd meglátjuk..."

„A játszhatóság fő elemein dolgozunk, hogy akciójátékunknak tartalmas sztorija is legyen"

Miután véglegesítették a megjelentetési szerződést a Rockstar Games céggel, a fejlesztőcsapat most már teljes erővel folytathatja a munkát a sztorin és az alapötleteken. A team tagjai szerint előnyben vannak más fejlesztőkkel szemben: „A technológiánk már fut a PS2-n, és ez segít abban, hogy az igazán fontos dolgokra – például a játszhatóságra – koncentrálhassunk." Már fut a PlayStation2-n? Bárcsak kémkedhetnénk kicsit az n-Space háza táján... ■





Több fegyver, több hölgyemény, több vér. Ez csak a *Duke Nukem* új része lehet, amely nemsokára felénk is megjelenik a következő generációs konzolon.

MÉG TÖBB ŐRÜLET

JÖN A NYÁR

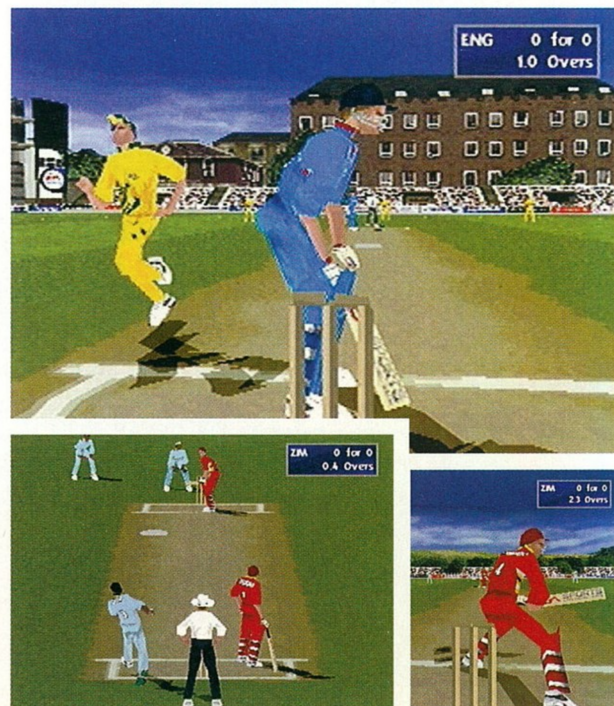
AZ ELECTRONIC ARTS TAVASZRA TERVEZI A *CRICKET 2000* MEGJELENTETÉSÉT

Richie Benaud és David Gower áll a pálya szélére, hogy kommentátora legyen az EA legújabb millenniumi sportünnepének. Ezúttal a krikett a téma, és bizonyára most is közel valósághű, a televíziónál is jobb minőségű látványt tár majd elénk az EA Sports.

A játék az 1999-es világkupára épül és válogatott csúcsjátékosok mintegy 500 mozgását jeleníti meg. Sok időt töltöttek a labda fizikai tulajdonságainak kifejlesztésével, ennek köszönhetően a játékszer valóban úgy pattan, ahogy a labdavető akarja.

A *Cricket 2000* része a nézőtéri hang (udvarias tapsra és kétkedő morajra is számíthatunk), és a kameraszögek sokasága. A pálya melletti kamerával békaperspektívából szemlélhetjük az eseményeket, az ütőjátékos kamerájából pedig testközelből nézhetjük a 150 km/órás ütéseket. Mivel a csapatokat az 1999-es világkupa alapján építették be a játékba, akár a legyőzhetetlen (?) angol csapattal is lehetünk. ■

„A pálya melletti kamerával békaperspektívából szemlélhetjük az eseményeket, az ütőjátékos kamerájából pedig..."



Győzelemre vihetjük a tavaly kudarcot vallott angol csapatot.

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT AZ AJTÓNÁL. BEENGEDNÉ VALAKI?

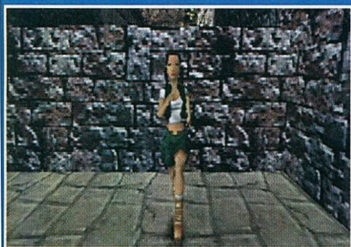
4. TOMB RAIDER VIII: A MEGTORLÁS

„Lara Croft: kalandozó, tornász, felfedező... és nem rossz az archeológiában sem!"
Rendezte: Michael Winner

A CSELEKMÉNY:
Lara Hollandiába utazik, miután kiderítette, hogy az ősi, Khartoum Klumpái néven ismert kincs egy katakomba-rendszerben található egy ősi szélmalom alatt. Segítségért Vanessa Mortonhoz, egyetemi barátnőjéhez fordul, aki jelenleg egy amszterdami éjszakai klubban, a Banana Babes-ben táncol férfiaknak. Közben van egy visszaemlékezés Lara tinédzseréveibe, és tudomást szerzünk egy régi ellenséggel, Hans Von Krammerrel – egy renegát egyetemi oktató – való lezáratlan kapcsolatáról is. Újra a jelenben és Lara rájön, hogy Von Krammer és nindzsa-pizsamás reménytelenül gyenge harcosai szintén a kincset keresik. Összeakad a szakadt, de zseniális holland professzor/felfedezővel, Ruud De Boerrel annak rotterdami fél-mormon kommunájában – ahol csak szoborszerű szépséggel bíró német modellek laknak, akik mind a régészet mesterei. Lara, Ruud, és a lányok elindulnak Babilon Szélmalmaihoz, hogy leszámoljanak Von Krammerrel és cimboráival. Egy kritikus pillanatban Vanessa megjelenik, és megmenti Lara életét. Stb., stb...

A LÉNYEG:
Indiana Jones, csak egy szexi nővel!

ZÖLD ÚT, VAGY FEJLESZTŐI POKOL?
Zöld út. Posh vékony alakja tökéletes erre az ugrálásra és a kötélen lengésre, Winner azonban még ragaszkodik két rögbilabdához is a Gucci celofán mini-top alatt. A Van Damme és Cantona közti leszámolás valószínűleg a következő szöveggel kezdődne: „Trágyásak a cipőid; és én vagyok a pucolófiú..." Andy Lowe ■


Elfuthatsz, de nincs menekvés Mr. Michael Winner figyelmétől...

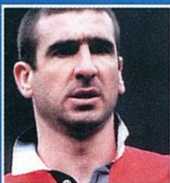
SZEREPOSZTÁS:


▲ Lara Croft – Posh Spice


▲ Tinédzser Lara – Denise Richards


▲ Vanessa Morton – Denise Van Outen


▲ Ruud De Boer professzor – Jean-Claude Van Damme


▲ Hans Von Krammer – Eric Cantona

Fotó: Movie Store Collections/All Star

BOLONDOS DALLAMOK?

AZ UBISOFT BEKEMÉNYÍT

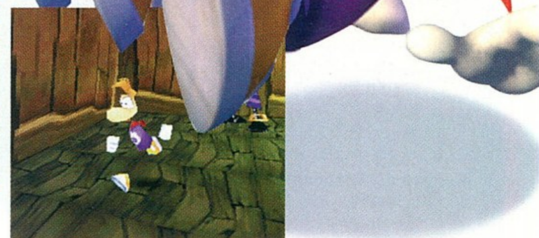
...ÉS UTOLÉRI A NAGYOKAT

Égve a vágytól, hogy majdan berobbanjon a PS2-piacra, a francia UbiSoft legújabb programjainak átiratát tervezi. A *Rayman 2* és az *F1 Racing Championship*, amelyek a jó öreg PS-re készülnek, némi átdolgozás után kihasználják majd a PS2 képességeit is, így dupla megjelenésük várható. De ahelyett, hogy babérjain ülne, az ambiciózus UbiSoft játékáradattal akarja megrengetni a PS2 világot.

Az *All Star Tenis 2000* már az új gépen jelenik meg, szintén a Smart Dog fejlesztésében, a *Rayman 3* mellett. Várhatók még új Disney-játékok is, melyek között szerepel egy Donald kacsás verseny/kalandjáték, és egy új *Dzsungel Könyve* játék is. Ami még izgalmasabb, hogy az UbiSoft szerződést kötött egy új Warner Bros szériára. És hogy mi a legtitkosabb titok? Már úton van a *Batman – Vehicle Adventures.* Egy, a *Batman és Robin* rajzfilmsorozaton alapuló, (valószínűleg) versenyjáték. Az UbiSoft, mint az új Activision? Talán, talán... ■







A *Rayman 3* PS2-re várható, és radikális változtatás lesz az előzőkhöz képest.

AZ IGAZSÁG FÁJL

Balázs Péter



Az egész akkor kezdődött, amikor kaptam egy fociprogramot, az Internaional Superstar Soccer Pro-t. Már alig vártam, hogy másnap elrohanhassak a legközelebbi üzletbe, venni egy második joy-pad-et. Természetesen, „ha már lúd legyen kövér" alapon kiválasztottam egy szép, és drága analóg dual-shock-ot. Ezután már csak megfelelő partnert kellett szereznem, hogy belevethessem magam a kétjátékos mód felhőtlen örömeibe. Sikerült rávennem egy barátomat, hogy átjöjjön hozzánk, és újra játszuk a '98-as vb-t. Aztán – úgy 5:0-ás állásnál kezdett az adrenalin szintem fokozatosan emelkedni. Kb. a 15-ik gól után „esett ki" kezemből először a kontroller, ami a megalázásom mértékével egyenes arányban egyre erőteljesebben koppant a padlón. Nem emlékszem pontosan ?:0-nál vágtam a földhöz véglegesen a joy-pad-et, azzal a felkiáltással: „Nem azért hívtalak, hogy legyalázz, hanem hogy játssz velem". Ő ezen jogosan megsértődött, és azóta csak az egyjátékos játékkal hajlandó játszani. Én pedig a félig roncs joy-pad-el szigorúan csakis logikai és kalandjátékokkal játszom. ■

Please use the Postcode

Computer Média Kiadói Kft.
Budapest,
Óbudai-sziget 131.

1033

Mi a legfurább PS-élményed? Küldd be (egy igazolványképpel együtt), és nyerj!







Egy kis szerencsével a híres *Thunderbirds* animációt a grafikai program még élethűbbé teszi.

„F.A.B. SCI"

FELSZÁLLTUNK

A BÁBOK VILÁGA KÉSZEN ÁLL, HOGY FELTŰNJÖN A PLAYSTATION 2-N

Hogyan kell húszmillió fontot elkölteni? Az SCI abban a szerencsés helyzetben van, hogy jelenleg ezzel a problémával kell megküzdenie. A múlt hónapban beszámoltunk arról, hogy sikerült megszerezniük a *Mille Miglia* licenszét. Ebben a hónapban még javában költik a pénzt, miközben nyilvánosságra hozzák a szórakoztató világ gurujával, Gerry Andersonnal a *Thunderbirds*-re kötött társulásukat.

THUNDERBIRDS™

„Minden jel arra mutat, hogy újra hatalmas siker elé nézünk, ha idén ősszel a *Thunderbirds* visszatér." – nyilatkozta maga a bábmester, aki most az eredeti kiadás tökéletesítésén dolgozik. Az SCI szerződést kötött a *Deep Red Games*-re, amit jelenleg stratégiai-akció játékként jegyeznek. Itt a jó hír az, hogy PS2-n fog futni, ezért joggal remélhetünk tőle az eredetihez képest fejlettebb színvonalat. Ellenben rossz hír, hogy 2001 ősze előtt nem találkozhatunk vele. Kevin Buckner, a *Deep Red* társmenedzsere nyilatkozta: „Ez egy olyan játék, ami csak nagyritkán, hébe-hóba bukkan fel és fejlesztőcsapatunk tovább már nem tud várni a munkával. Törik a fejüket a karaktereken és gondterhelt arccal járnak fel és alá." Majd meglátjuk, hogy egy harminc fős kreatív csapattal és egy jó fejlesztési alappal mire mennek a licenszek licenszével az új konzolon. Más. A szintén PS2-re szánt SCI-s *Titanium Angels*-nek egy alternatív jövője kezdődik. Carmen Blake, a kis csajszi egy barátságtalan bolygón hajt végre kényszerleszállást, és a visszatérésért keményen meg kell küzdenie. Vajon Ő lesz az új konzol Lara Croftja? Hölgyeim, csak semmi irigység! További hírek a következő számban. ■

RETRÓ LIMBÓ

EZ VAJON EGY ARCADE-ES MENNYORSZÁG VAGY MAGA A PÉNZBEDOBÓS POKOL? HATÁROZTUNK. EBBEN A HÓNAPBAN JÖN A *RAINBOW ISLANDS*

AMIÉRT IMÁDOM A *RAINBOW ISLANDS*-ET

A poligon megérkezése óta a 2D-s platformer játékok már a múlt homályába vesznek, de ott van bennem az örök métely, a kétely - vajon miért? Talán a poligonoknak a játszhatóságra tett jótékony hatása miatt? Dehogyis! Inkább arról van szó, hogy az újdonság erejével hatnak és mindenki azt hiszi, használnia kell őket. Mióta a játszhatóság a legfőbb szempont és a grafika másodlagos, ráadásul hibamentes kameraszögek még nem léteznek, az olyan játékok, mint a *Rainbow Islands* a háttérbe szorultak. A szivárvány használata az ellenség legyőzéséhez és a különböző szinteken a csúcsra jutáshoz eredeti és élvezhető ötlet volt a platform műfajban, ugyanakkor nem kellett több ügyesség a hibák leküzdéséhez a mai elvárásokhoz képest sem. Nem szükséges egyetemi végzettség ahhoz, hogy ugyanolyan bájos színvilágot fedezzünk fel benne, mint bármelyik más játékban. Vörös, sárga, rózsaszín és kék... Mindjárt dalra fakadok. Boldog napok. Jól érzem magam.

Justin Calvert



AMIÉRT UTÁLOM A *RAINBOW ISLANDS*-ET

A poligon megérkezése óta a 2D-s platformer játékok már a múlt homályába vesznek, de ott van bennem az örök kétely – vajon miért? Talán a poligonoknak a játszhatóságra tett jótékony hatása miatt? Dehogyis! Inkább arról van szó, hogy az újdonság erejével hatnak és mindenki azt hiszi, használnia kell őket. Mióta a játszhatóság a legfőbb szempont és a grafika másodlagos, ráadásul hibamentes kameraszögek még nem léteznek, az olyan játékok, mint a *Rainbow Islands* a háttérbe szorultak. A szivárvány használata az ellenség legyőzéséhez és a különböző szinteken a csúcsra jutáshoz eredeti és élvezhető ötlet volt a platform műfajban, ugyanakkor nem kellett több ügyesség a hibák leküzdéséhez a mai elvárásokhoz képest sem. Nem szükséges egyetemi végzettség ahhoz, hogy ugyanolyan bájos színvilágot fedezzünk fel benne, mint bármelyik más játékban. Vörös, sárga, rózsaszín és kék... Mindjárt dalra fakadok. Boldog napok. Jól érzem magam.

Catherine Channon

Ítélet: Halálra kövezés! Miért? Mert Justin nem nyerhet. Ez itt a törvény. Punktum.



Horváth Henrik
főszerkesztő-helyettes
Magához ragadja a billentyűzetet és kedvencéről mesél

GRAN TURISMO 2

Az autóverseny

ETTŐL MÉG A *COLIN MCRAE* ÉS *TOCA* RAJONGÓKNAK IS LEESIK AZ ÁLLUK...

Zárd be az ajtót, jelents beteget a munkahelyeden, fizess be a családnak egy utat, egyszóval légy részese az álomnak...

Már nagyon vártam ezt a pillanatot. A demo változat még jobban fokozta az adrenalinszintemet, míg végül beteljesült az álom. Hazaértem és, rögtön betettem a gépbe a CD-t. Már az első képsoroknál lúdbőrözni kezdett a hátam. Ahogy belemélyedtem a játékba, éreztem, hogy folyik rólam a víz. Hát persze, még rajtam van a kabát meg a sapka, de hát kit érdekel ez most?

A jogsik megszerzése nem lesz túl nagy kihívás senkinek. A bronz valószínűleg elsőre sikerül még a kezdőknek is. Ez tényleg az alap.

Autót választani viszont, na az nem egyszerű feladat. Beülni egy „bömösbe", egy „merdzsóba" vagy egy „alfába" itt is nagy élmény, de ezt még fokozhatod a spéci gépekkel. Némelyiknél tartani kell a gyeplőt, mert húznak a pacik rendesen... Ja! A Fiat 500-ast ne hagyd ki! 594 autó, 28 pálya közül válogathatsz, variálhatsz kedved szerint.

A Rally mód is nagyon valósághű, meglátszik rajta a rengeteg befektetett munka. Az autók jól fekszik az utat, a Focus annak ellenére, hogy jól megy, még a legnehezebb terepen sem rakoncátlankodik. Érdemes volt betenni ezt a sárdobálós, csúszkálós szimulációt.

Rengeteg az élmény, de ne suhanj el a részletek felett. A hátterek kidolgozottsága lenyűgöző, a zenék és motorhangok is a legmegfelelőbbek. A visszajátszások tucatnyi fajtájából mindent megtudhatsz, hogy újabb másodperceket faraghass le az eredményedből.

A *GT2* nem csak csillogóbb lett, hanem nagyobb és jobb is. Mindenki tudta, hogy a *Gran Turismo*-t nehéz lesz túlszárnyalni, de a *GT2* tovább emelte a lécet. Nem is tudom mit várjak a *Gran Turismo 2000*-től.

Szóval ne felejtsd el bezárni az ajtót... ■

A PLAYSTATION EREJE

Évekkel ezelőtt láttam egy hirdetést. Vicces volt. Valamiért azonban megtetszett, és sokáig ott volt, talán még most is ott van, azon a falon. Egy korai magyar PlayStation reklám volt. Egy piros, leszegett, gonosz fej... ...és egy felirat :

NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!

Ez már akkor is viccesnek, de igaznak tűnt. Ma már ez a mondat még aktuálisabb. Gondolj csak bele, Amerikában a karácsonyi bevásárlási szezonban a PlayStation volt a legkeresettebb konzol az üzletekben. Több mint 1,5 milliárd dollárt hozott a Sony America konyhájára.

Azért is érdekes ez a magas érték, mert már régóta a PlayStation a kategóriája legnépszerűbbje, a legtöbb példányban eladott konzol a világon.

Japánban a PlayStation 2 megjelenésekor, 2 nap alatt 2 millió gép eladását tervezik!

Itthon is sok ezer új gép talált gazdára és ezzel együtt a *PSM* olvasótábora is új arcokkal gyarapodott. Bizonyára sokan vannak, akik már mindent tudnak a PlayStation világáról, de reméljük nekik is tudunk egy-két kellemes meglepetéssel szolgálni. Kezdőknek, haladóknak és profiknak is igyekszünk segítségére lenni.

A *PSM* olvasótáborának lelkesedése minden képzeletemet felülmúlta, szerintem így teljesen rendhagyó módon, azzal kell kezdenem, hogy köszönjük!

A bizalmat és a lelkesedést számos apró figyelmességgel igyekszünk meghálálni. Újdonságok egész sorozatát vezetjük be.

- Az aktuális magyar CD és DVD ajánlót, és a játékokat már megtalálhatjátok egy kicsit később a lapban, a Médiakörképben. A következő számtól kezdve pedig még több magyar vonatkozású cikk lesz a *PSM*-ben.

- Exkluzív interjúk külföldi és hazai sztárokkal, akik a *PSM* által nekik kiválasztott 5 játékról mondanak véleményt.

- Tervezünk saját játékteszteket is, ezek lesznek a legextrémebb, legőrültebb olvasmányok. A *PSM* csapata nem riad meg az olyan kihívásoktól, mint egy 24 órás verseny a *Le Mans 24 Hours*-ben. De ez csak a kezdet!

- Olvashattok majd interjúkat játékfejlesztőkkel, magyar vonatkozású PlayStation játékokról, hazai hírekről, aktualitásokról.

- Lesz magyar eladási lista, hogy tudd, melyek a legnépszerűbb játékok itthon.

- A végére pedig az igazi meglepetés! Március 20-tól, az RTL Klub *Autómánia* c. műsora és a *PSM* egy fantasztikus versenysorozatban állítja rajthoz a sztárokat. Biztos lehetsz benne, hogy nem szkanderezni fognak. A PlayStation egyik legjobb autóverseny-játékában mérik össze tudásukat hazánk nagyjai. A következő számban részletesen beszámolunk az eseményről és a kulisszatitkokról. A versenyeket pedig az RTL Klubon láthatod, az *Autómániában.*

Szóval a PlayStation ereje? Tudod, miről van szó! Nem lesz ez másképp a jövőben sem! Csak Ti, a *PSM* és a kedvenc játékok!

Sziasztok!

Sinka Zoltán Gábor



„A terv két nap alatt kétmillió eladott PS2!"







A PSM rendíthetetlen csapata beveszi a Le Mans-i pályát.



Autómánia. A nagy verseny Március 20-tól az RTL Klubon.

TERVEZET

2000 FEBRUÁR

A *PSM* RÁPILLANT A JÁTÉKIPAR FEJLESZTŐINEK LEGÚJABB TERVEIRE, JÁTÉKHÍREIRE

BETEKINTÉS



Gary Penn, a DMA fejese nyilatkozik a *GTA*-ról... és magáról.

Már egy jó ideje a játékiparban dolgozik. Mi volt az első munkája, és hogy szerezte?

Cikkíró-gyakornokként kezdtem a *ZZAP!64*-nél, ami egy Commodore 64 magazin volt. 1984-et írtunk, és én voltam az öt ember egyike, akik a Legjobb Játékos címért versenyeztek egy, a Chris Anderson által szerkesztett (a Future Publishing alapítója) *Personal Computer Games* által szervezett versenyen. Ezután megtudtam, hogy egy C64 magazint indít Yeovilben, és elszánt játékosokat keres, akik véleménnyel és tanácsokkal szolgálnának... Persze, ugrottam az ajánlatára.

Nagy ugrás az újságoktól a szoftverkiadásig. Hogyan jutott el jelenlegi posztjára DMA-nál?

Hosszú és nehéz úton, sok buktatóval, amelyek megtanították arra, hogy mi szükséges az újságkiadáshoz, a szórakoztatáshoz, és a szoftverfejlesztéshez; ebből kifolyólag a szakértelmem elég széleskörű. Akárcsak a hasam...

A játékok közül, amelyeknek a készítésében ön is részt vett, melyik a kedvence, és miért?

Óóóó... Valószínűleg a *GTA*. Hatalmas mennyiségű nyers erő került ebbe a játékba egy változatos összetételű, színes gárdából.

Apropó, *GTA*... a DMA Design eredeti játékairól ismert. Folytatják ezt a vonalat a PS2 megjelenésével is?

Persze. Az eredeti, újszerű dolgok fejlesztése egyre kockázatosabb, így az irányvonal némileg módosult az utóbbi időben – ahelyett, hogy újszerű játékokat fejlesztenénk, a meglévő játékokat próbáljuk újszerű módon fejleszteni. Ez azonban nem kompromisszum, inkább az összpontosítás és az elérhetőség javítása.

Az idei év valószínűleg a PS eddigi legjobbja lesz. Milyen fejlesztéseken dolgoznak?

Nem árulkodhatok... annyit azért elmondanék, hogy vannak benne emberek, járművek, épületek, fegyverek, bűnözés és poligonok. (Tehát egy poligonos *GTA3* a PS2-re! Hurrá! – a szerk.) ■

Justin Calvert



Colony Wars: Red Sun



Rally Championship



Rally Championship



Premier Manager 2000

TARTALOM...

NÉV:

RALLY CHAMPIONSHIP

SZÉLJEGYZET:

FELEJTSD EL A GÖRÖG TENGERPARTI PÁLYÁKAT, EZ A JÁTÉK A RIDEG VALÓSÁGOT MUTATJA BE. HELLO, WALES...

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Rally szimulátor
KIADÓ:	EA/Actualise
FEJLESZTŐ:	HotGen Studios
MEGJELENÉS:	Március
VETÉLYTÁRSAK:	
COLIN MCRAE RALLY	
V-RALLY 2	
RALLY CROSS 2	
ÁLLAPOT:	90%
IDÉZET:	**„A grafika állva hagyja a *Colin McRae*-t..."**



Az autók hihetetlenül részletesek, hibátlan külsővel és olyan apró részletekkel, mint a működő fékek vagy a hátsó lámpák.



Valahol ebben a hibátlan valósághűségben elrejtve lehet néhány szürreális meglepetés is. A rejtett pályák témájáról Fergus csak ennyit közölt síri hangon: „Gondolj az *Alice Csodaországban*-ra".



A mazochisták saját autójuknak is okozhatnak sérüléseket, de, bár ez sem rossz szórakozás, az igazi az ellenfél autójának leamortizálása.

A rali nem az egyéniségekről szól (hány olyan pilótát ismersz, akit nem Colinnak hívnak?...), hanem a helyszínekről. A svéd jégmezők, a korzikai szerpentinek... Az összes egzotikus táj csalogatja a négy keréken küzdő matadorokat a meghódítására; de sehol máshol nem olyan elementáris élmény a versenyzés, mint a komor Brit Szigeteken.

Senki sem érkezik meleg fogadtatásra várva erre az Atlanti-óceáni földdarabra – a barátságtalan jelző pedig még csak közel sem jár az igazsághoz. Ez az oka annak, hogy a *Rally Championship* (amelyet az Angol Rali Bajnokság – British Rally Championship – szponzorál) erre a helyre összpontosít. A HotGen talán szűkösen bánt a helyszínekkel; Fergus McGovern ezt a közvetkezőképpen kommentálja: „Ha egy rakás úgy-ahogy modellezett pályán szeretnél versenyezni, hát csak tessék. Mi azonban tudtuk, hogy ha egyetlen valódi pályára koncentrálunk, a stílust egy újabb szintre emelhetjük. Úgy érzem, ez lehetővé tette számunkra, hogy több energiát fektessünk a részletek, a külcsín és a hangulat kidolgozására – a hitelesség alapvető fontosságú volt."

Így tehát a szokásos jeges-, sivatagi-, és a titkos lávás pályák helyett olyanokkal állunk szemben, amelyek finoman változnak, ahogyan az ország különböző részein haladsz végig. Ehhez még hozzájön persze Anglia notóriusan szeszélyes időjárása. Ez változhat a zordtól az ördögiig, de sosem megjósolhatóan. „Esőben, havon, jégen, és hasonló körülmények között, a nap különböző szakaiban leszel majd próbára téve." – fenyeget Fergus, vadul pödörgetve bajszát. „A hó magában elég volt hozzá, hogy leessen az állkapcsunk.

DE MI LESZ COLINNAL?

Valljuk be, hogy bár a *Rally Championship* kimeríti a valósághűség fogalmát, még fejlődnie kell ahhoz, hogy hatására odébb hajítsuk a *Colin McRae Rally*-t. Hogy hogyan küzd meg a HotGen a skót mesterművel? A HotGen-es Fergus McGovern felfedi tervét: „Az egész a játék külsején és a hangulatán múlik. A *Rally Championship*-ben jónéhány hajmeresztő jelenet van, amik olyan keskeny szorosokban játszódnak, ahol a sebesség és a veszély érzete valóban lélegzetelállító. Olyan szintű hitelesség tapasztalható a játékban, mint eddig még sehol."
Nos, akkor halljunk egy jó példát Fergustól: „Izgalmas játékmenetre törekedtünk, hosszú pályákkal és valósághű irányítással."
Mi az a terület, ahol a *Rally Champ* igazán kenterbe veri a Colint? „Úgy véljük, hogy a grafika állva hagyja a *CM*-et. Sikerült egy olyan rendszert létrehoznunk, amely a pályaadatokat zökkenőmentesen, egyenesen a CD-ről olvassa be; ezáltal kidolgozottabb környezet hozható létre. Nincs textúra-torzítás, pixelesség, vagy pop-up. Ezzel a grafikával, valósághűséggel és a kétjátékos móddal reméljük, hogy a PS új területére kormányoztunk."





Csalás árnyéka homályosítja el a szánkó világbajnokságot, ahogy a finnek bemutatják négykerekű modelljüket.

Én személyesen az éjszakai pályákat szeretem a legjobban."

A *Rally Championship* nem kényszerít rá, hogy szenvedj az autóddal, ha esetleg árokba kormányozod, de egy kicsit tovább maradhatsz az úton, ha a kerekeket és a felfüggesztésedet az időjárásnak megfelelően választod ki. Erre lehetőséget kapsz a pályák között, de elfogadhatod az MI javaslatát is, ha csak a jobbra-balra gyorsítás érdekel.

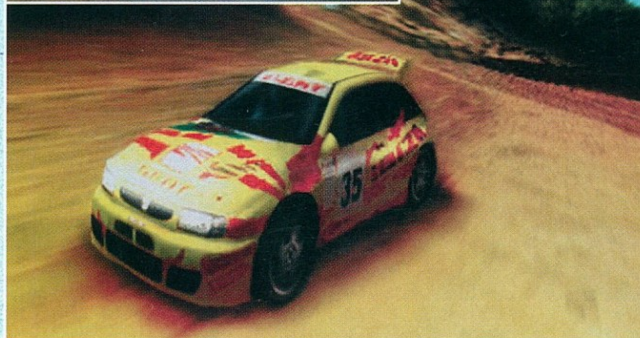
Lehet bármi kedvenced a raliban, a *Rally Championship* kiszolgálja minden igényedet 21 autójával (A5-östől A8-as osztályig), és 36 pályájával (plusz 12 kétjátékos pálya, amely több, mint 700 mérföldet jelent). Sőt, miután mindezt befejezted, fordítva végigmehetsz az összesen. Ami ennél is jobb, a HotGen új konvenciók felállítását célozza meg a különböző útvonalak beépítésével. Fergus erről így nyilatkozik: „Oda kell figyelni; a legtöbb játékos el sem jut a rövidítésekig, mert nem tud róluk. Ha azonban megtalálod őket, le tudsz faragni néhány értékes másodpercet, és ez jelentheti a különbséget aközött, hogy bajnok leszel, vagy pedig a babot ülteted a kiskert végében..."

A *Rally Championship* a valósághűség irányába hajlik. A pályáktól kezdve, amelyeket az élő közvetítések alapján mintáztak meg, az autók irányításán keresztül az olyan grafikai effektekig, mint az időjárás, a por, vagy a gépek sérülése; fontossági sorrendben... Azonban az útvonal-rövidítésekkel, és az Angol Rali legsúlyosabb pályáira helyezett hangsúllyal a HotGen nyilvánvalóan szeretné a *Rally Championship*-et egy korszakalkotó élménnyé tenni. ■

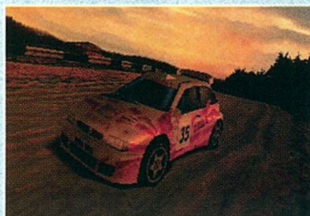
Mark Donald

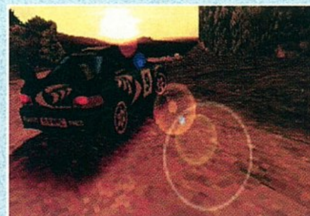












Képzeld el: a *Rally Champ* olyan gyönyörű, hogy az EA ezeket a képernyőfotókat képeslap gyanánt szeretné terjeszteni. Valószínű...



A játékmódok között megtalálható lesz az Angol Ralibajnokság, az A8 Bajnokság, az időre való versenyzés, az Arcade (verseny mezőnyben), és az osztott képernyős (vízszintesen vagy függőlegesen) mód.

NÉVJEGY:	
CÉG:	
NÉV:	Fergus McGovern
BEOSZTÁS:	igazgató
SZAKMAI MÚLT:	Fergus már évek óta az iparban van; előzőleg annak a Probe Entertainmentnek sorait erősítette, amely a *Die Hard Trilogy*-ért és az *Alien Trilogy*-ért felelős.
RÁHATÁS:	A *Rally Championship*-et eredetileg az Actualise fejlesztette PC-re. A PC verzió első osztályúra sikeredett, és úgy tűnik, a HotGen olyan átirattal áll elő, amelyre a PS-tulajdonosok büszkék lehetnek.
TOVÁBBI INFÓK	
HONLAP:	www.ea.com

NÉV:
PREMIER MANAGER 2000

SZÉLJEGYZET:
AZ INFOGRAMES BEMUTATJA A LEGFRISSEBB PREMIER MANAGER VÁLTOZATOT

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	futballmenedzser-szimulátor
KIADÓ:	Infogrames
FEJLESZTŐ:	In-house
MEG-JELENÉS:	Március
ÁLLAPOT:	85%



A számos opció és menedzser ablak következtében alapvető jellemző a felhasználóbarát környezet.







Az *Actua Soccer 3*-ra alapozott 3D-s mérkőzés program új kihívást jelent a többi menedzser szimulátor számára.

Abevallottan Wolves rajongó Phil Bradley sikeres producer hírében áll. Ő az a kiválasztott, akire az Infogrames nagysikerű *Premier Manager* sorozatának legújabb változatát bízta. Megkérdeztük Philt, vajon miből gondolja, hogy minden idők legjobb PlayStationös futballmenedzser-szimulátora lesz a *Premier Manager 2000*-ből?

„A *Premier Manager 2000* minden futballrajongó örök álmát valósítja meg azzal, hogy imádott csapatát győzelemre vezetheti"-kezdi a beszélgetést Phil. „Ha egy kisebb csapatnál már sikereket értél el, kipróbálhatod ügyességedet egy nevesebb klubnál, amelyet újabb kihívások felé vezethetsz. Ellenben, ha kudarcot kudarcra halmozol, még annak is örülhetsz, ha egy gyenge csapat elnöke egyáltalán szóba áll veled." Irányíthatod bármelyik angol csapatot mind a négy osztályból, ezen kívül még Németországból, Franciaországból, Olaszországból és Spanyolországból is választhatsz az első két osztály együttesei közül. Van még néhány megyei szintű csapat, amelyeknek néha sikerülhet a magasabb osztályba jutás.

Mint bármelyik használható menedzser-szimulátorban (amelyik legalábbis törekszik a sport élethű ábrázolására), a *Premier Manager 2000*-ben is az anyagi fedezet, vagy annak hiánya különösen fontos szerepet játszik. Nyilvánvalóan a játékospiac lesz ennek a leglátványosabb része, de a szponzorokkal való kapcsolattartás, a sporttelep és a felszerelés fejlesztése, a személyzet alkalmazása és elbocsátása, és nem utolsósorban a jegyárak meghatározása mind-mind ennek a területnek alapvető alkotórészei.

Maguk a meccsek kitűnő kommentárokkal közvetített 3D-s alapúak a már ismert *Actua Soccer 3* programját felhasználva. „Minden csata más és más. A *Premier Manager 2000*-ben olyan sok az élethű esemény, hogy két egyforma mérkőzést nem találsz benne" - állítja Phil, még a következő havi *PSM* előzetes előtt mindent egy lapra feltéve az ő imádott játékáért. És ez még nem minden. Lesz egy opció, amiben egyszerre három játékostársaddal is versenyezhetsz, feltéve, hogy egyazon országból származó csapataitok vannak. Igazán érdekes perspektíva. Jöjjön hát küzdelemre Anglia és Skócia... ■

Justin Calvert





Minden meccset érdekes kommentárok kísérnek.

NÉVJEGY:	
CÉG:	Infogrames
NÉV:	Phil Bradley
BEOSZTÁS:	Sport producer
SZAKMAI MÚLT:	Phil több, mint egy tucat játéknak volt a producere, de elmondása szerint a legjobb közülük a *Striker* volt
RÁHATÁSOK:	Hogy a *Premier Manager 2000* a legjobb legyen, Phil csapata rengeteg időt töltött el a konkurens játékok kipróbálásával

IDÉZET: **„Minden csata más és más..."**

NÉV:

COLONY WARS: RED SUN

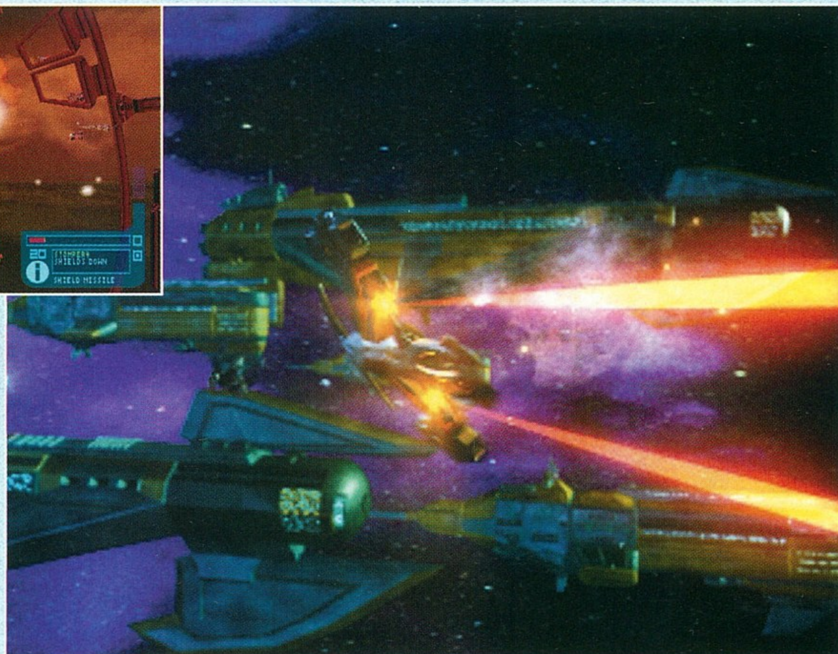
SZÉLJEGYZET:

MÁR SENKI SEM HALL TÉGED AZ IDEGEN ŰRHAJÓK HULLÁMA UTÁN





Kevés barátja van egy zsoldoskatonának a galaxisban ahhoz, hogy a hátát is biztonságban tudhassa. A legjobb, amit tehet, hogy használja a radart.



TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Space combat
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Psygnosis
MEGJELENÉS:	Március
ÁLLAPOT:	80%

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy galaxis, aminek egy nem túl távoli szegletében történt valamikor, hogy a PlayStationnek nevezett csodamasinán előbukkant egy játék, amit úgy hívtak, *Colony Wars*. Akik túlélték az űrharcot, azok elnyerték jutalmukat a későbbi folytatásban – *Colony Wars: Vengeance*. A nagy űrjátékok hagyományait folytatva a sorozat most a trilógia rangjára emelkedik. A *PSM* térhullám átvitel útján kapcsolatba lépett Simon Stradford vezető tervezővel, hogy kifaggassa a játékkal kapcsolatos terveiről és az univerzum küszöbön álló meghódításáról.

„A *Red Sun* egy folytatás, és ez a játékiparban nem mindig jelent jót" - kezdi a beszélgetést Simon. „Mindamellett a legtöbb játék hagy még lehetőséget a tökéletesítésre, és minden tervezőnek és játékosnak megvan a maga meggyőződése a fejlesztési irányról. Megpróbáltuk egy közös elvi síkon amennyire csak lehet, összeegyeztetni ezeket a nézeteket, hogy ezután építsünk rájuk." A profi forgatókönyv, a több, mint húsz perces háttérfilm betét és az eredeti nagyzenekari hangsáv mind bizonyítják ezt. A cselekmény részletei szigorúan titkosak, de annyit sikerült kiderítenünk, hogy egy zsoldoskatona szerepét játszod, és a Red Sun A Nőstény Ellenség kódneve, akire a játékban vadásznod kell. Különös...

Mikor a szokványos harci feladatokról faggattuk, Simon azt állította, hogy „nincsenek ilyenek a *Red Sun*-ban". Lesz azonban bőségesen gladiátorharc, kísérő küldetés, átfogó katonai művelet és óriásmedúza vadászat. Ha ezeken a feladatokon túljutottál, pénzjutalmat érdemelsz ki, amivel kijavíthatod és korszerűsítheted űrhajódat. „Ha megengedheted magadnak, vehetsz nyolc új űrhajót, amelyek mindegyikével a küzdelem új mélységeibe juthatsz el." A nagyobb fegyverek és rakéták száma nyilvánvalóan nehezen változik, de Simon felhívta a figyelmet, hogy végső mennyiségük negyven felett lesz. A kapható Star Trek minőséget ismerve Jean-Luc Picard kapitány jobban teszi, ha kicsit nekigyürkőzik... ■

Justin Calvert





A robbanások a londoni millenniumi ünnepségek látványosságait is megszégyenítik.



A csata a legmélyebb és legsötétebb űrben még csak a kezdet. Ez egy teljesen új labdajáték a bolygó felszínén.

NÉVJEGY:	
CÉG:	Psygnosis
NÉV:	Simon Stratford
BEOSZTÁS:	Vezető tervező
SZAKMAI MÚLT:	Az angol irodalmi tanulmányok befejezése után Simon „alkalmi játékokon" dolgozott. Mi még egyikről sem hallottunk soha semmit.
RÁHATÁS:	Simon a *Star Wars* és a *Babylon 5* fanatikus rajongója, de Stephen Donaldson *Gap* történetei is hatottak rá.

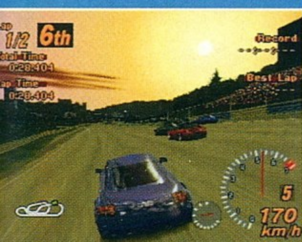
IDÉZET: **„A cselekmény részletei még szigorúan titkosak..."**

PSM ÉRTÉKELÉS

- **10** A valóban megérdemelt Arany Tízes. Csak tökéletes játékoknak adományozzuk.
- **9** Szuper szoftver – minden előítélet nélkül javasolt.
- **8** Nagyon, nagyon jó. A gyűjteményedben a helye már tegnap, ha nem korábban.
- **7** Nagyszerű játék kisebb szépséghibákkal. Jó vétel.
- **6** A „miért úgy csinálták” esete. Nagyon játszható, de néhány zökkenő akad.
- **5** Az igazi átlag. Semmi eredeti íz, de megérte megvenni – mondhatod majd.
- **4** Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondok, vagy roppant unalmas.
- **3** Ezek már kimondottan rosszul néznek ki. Egynapi játék, legfeljebb kölcsönkérve.
- **2** Szemét, azonnal felejtsd el. Technikailag is béna, alultervezett és rövid életű.
- **1** Minden képzeletet alulmúl. Beszélni is kár róla, kerül el.

SZEMLE

RENDES HAVI JÁTÉK SEREGSZEMLE, HOGY KÖNNYEBBEN VÁLASZTHASS KEDVEDRE VALÓT



Gran Turismo 2



ISS Pro Evolution

A HÓNAP JÁTÉKA



PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ



NYERD MEG EZEKET! Lapozz a 28. oldalra! MOST!

Míg a legtöbb autót kemény pénzért szerezhetjük be, egyes ultra-egzotikus példányokat csak versenyeken nyerhetünk meg. Az észveszejtő TVR Speed 12-t például még nekünk sem sikerült elkötnünk.





AZ EREDETIBŐL NAGYPAPA LETT?



Gran Turismo 2

„Mellette minden vetélytársa elavultnak tűnik"

KARTOTÉK





KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Polyphony Digital
MEGJELENÉS:	Február
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Elképzelhetitek, milyen pánikhangulat uralkodott a Polyphony Digital háza táján, amikor a Sony megrendelte a *Gran Turismo* folytatását. „Hogyan lehetne még jobb a játék? Esetleg legyen benne vér is?" – gondolták a cég munkatársai.

Ha létezne ilyen, a valaha készült legjobb autóverseny-játék címét kétségtelenül a *Gran Turismo* érdemelné ki – mellette minden vetélytársa elavultnak tűnik. 300 autó található benne, amelyeket bárki megvehetne a valós életben is; már ha lenne rá elég pénze és – a legtöbb esetben – Japánban élne. Arról nem is beszélve, hogy milyen kitűnően kidolgozott a járművek kezelhetősége. Amikor a *Gran Turismo*-val játszunk, nem elég egyszerűen lenyomni az ⊗ gombot és időnként a jobb, vagy bal kurzort. A *Gran Turismo*-ban valóban *vezetni* kell az autót; csikorogva, a kisodródás határán megyünk be a kanyarokba és elégedett, megkönnyebbült vigyorral jövünk ki belőlük. A játék tuningolási és testreszabási lehetőségeivel és már-már a valósággal összetéveszthető grafikájával valóban maga a PlayStation-tökély.



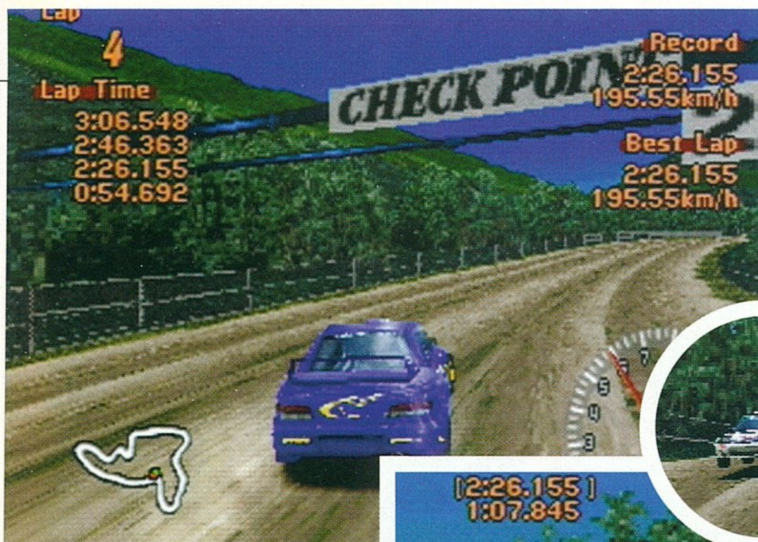
A Polyphony embereinek agyán biztos átfutottak a múlt balsorsú folytatásai – többek között a *RoboCop 2* és a *Predator 2*. No és persze II. Edward. Bár a srácok nem olyan emberek, akik megijednének egy kis kihívástól, jól át kellett gondolniuk, hogyan is vágjanak bele a munkába. Először is eldöntötték, hogy – bár 300 autó is elég volt – idén 600 autóval lepik meg a rajongókat. De milyen autókkal? Vajon milyenekkel is...

A *Gran Turismo* előtt a nyugati világban azt hitték, hogy a japán autóipar csak rozsdás Datsun Cherry-ket tud előállítani. Manapság azonban többet tudunk a témáról. Többet tudunk a felvillanyozó, négykerék-meghajtású Evo IV-ről, a magas fordulatszámon dolgozó Integra Type R-ről, a kicsi Demioról és a cápaszerű Supra RZ-ről, valamint a legyőzhetetlen, 900 lóerős Skyline GT-R verdáról. Érdemes megemlíteni azt is, hogy a *Gran Turismo* megjelenése óta megszaporodtak azok az angliai cégek, amelyek talányos japán autókat importálnak.

Nyugodt lélekkel vehetjük tudomásul, hogy a *GT2* nem csak az eredeti rész összes japán autóját kínálja, hanem rengeteg újat is. Például a Honda S2000-et, a pompás új kétülésest, melynek motorja akár a 9000-es fordulatszámot is eléri. Vagy a kitűnő Tommy Kaira ZZ-S modellt. Üdvözölhetjük régi *Gran Turismo* kedvencek átdolgozott változatait is – a Lancer legújabb Evo VI változatát, vagy az elbűvölő Skyline R34-et.

A *Gran Turismo*-ben a japán autók azonban csupán a jéghegy csúcsát jelentik. A Polyphony licensz-különítménye világ körüli útra indult az autógyártók behálózása céljából. 33 aláírt szerződéssel tértek vissza, köztük európai és amerikai kontraktusokkal.

Most már akár az új VW Beetle-t is megvehetjük. Vagy a Ford Cougart. Vagy egy Alfa Romeo 156-ost. Vagy egy Lotus







A rallyzás lehetősége sok élvezetet nyújtó újdonság a *GT2* világában. Felejtsük el a szélvédőt, az oldalablakon kell kinéznünk ahhoz, hogy lássuk, merre is megyünk. A hangeffektek pedig egyszerűen tökéletesek.









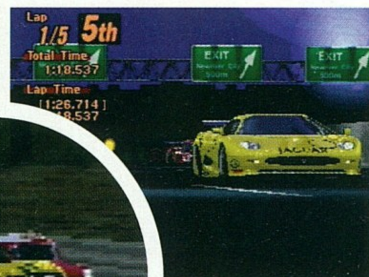
Espritet. Vagy egy BMW 328i-t. Vagy egy Mini Coopert. És mind úgy viselkedik a játékban, mint tenné azt a való életben – az elsőkerékmeghajtásos Alfa kicsapja oldalra az orrát, ha túl gyorsan megyünk bele egy kanyarba, a Mini Cooper pedig olyan a kanyarban, mint egy gokart.

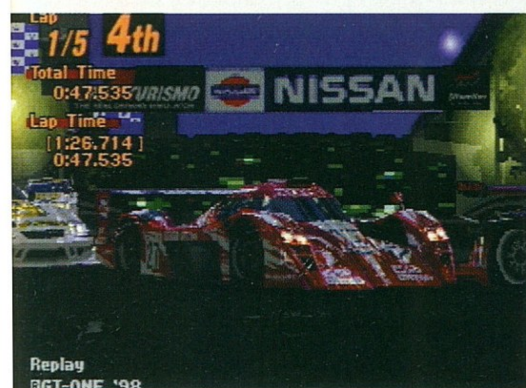
De ez még mindig nem minden. Emlékeztek a tiszteletre méltó, jó öreg Corvette Stingray-re az első játékból? A folytatásra veterán autók egész sorát hozta magával. Vehetünk Aston Martin DB6-ost is – ez az a kocsi, amelyet Bond vezetett a *Goldfinger*-ben. Mehetünk egy kört a Lotus Elannal is. Vagy mit szólnátok egy 22 lóerős Fiat 500-hoz 1975-ből, amelynek volánja mögött ülve egészen a második fokozatig vissza kell kapcsolni, ha hegymenetben haladunk? Esetleg egy 1971-es Nissan Skyline, a GT-R elődje tetszene? Vagy egy Datsun 240Z; olyan, amilyet a Bionikus Nő is vezetett? Vagy a *Dukes of Hazard*-ból ismert '69-es Dodge Charger? Mind fantasztikusan néz ki, ahogy végighaladnak a pályákon, a napfény megcsillan a krómozott lökhárítón – ha pedig bütykölünk kicsit a motorháztető alatt, akár a jelen legjobb autóival is versenyre kelnek.

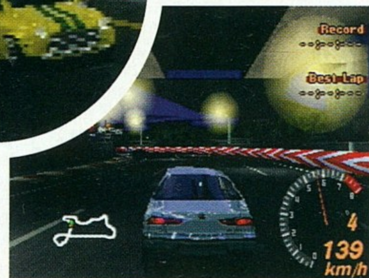
Vannak persze olyan, ultra-nagy-teljesítményű egyedek is, amelyek csábítóan kacsintgatnak ránk a gyártók különleges egységeiből. Ezek árcédulája persze olyan



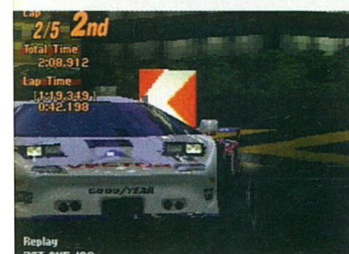
Éjszaka a legjobb minden... Amikor már azt gondolhatnánk, hogy mindent tudunk a *GT2* 28 pályájáról, jön az éjszakai versenyzés. Az izgalmak hasonlóak, de talán még ijesztőbb minden. Szeretnél éjjel kettőkor végighajtani Tokió utcáin? Nosza.

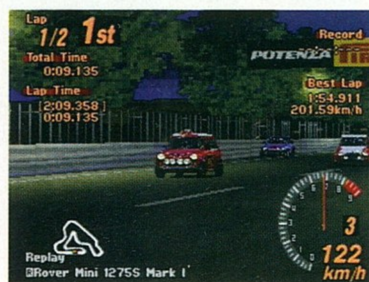












A gumik füstölnek, a kerekek fel-le ugrálnak a bukkanókon, a napfény pedig

árat mutat, amelyet csak hosszú órák izzadságos munkájával tudunk összekocsikázni. Kezdetben csupán vágyakozhatunk a négykerék meghajtású GT Beetle, az olyan-alacsony-hogy-már-majdnem-két-dimenziós Nissan R390, a csábos TVR Speed-12, vagy a jócskán felspoilerezett 995 lóerős Suzuki Escudo után. Ha motivációt keresünk arra, hogy versenyt nyerjünk és pénzt keressünk, hát azt itt megtaláljuk.

Összesen közel 600, különböző formájú és méretű járgány van itt, és ugyanúgy, mint az első játékban, egész garázsnyit gyűjthetünk össze belőlük, majd kedvünk szerint állítgathatjuk, bütykölgethetjük őket. A motorokat feljavíthatjuk, a kuplungtárcsákat megerősíthetjük, a váltóáttételt megváltoztathatjuk, s a karosszériát is testre szabhatjuk. Sok egyéni kütyüt is beépíthetünk autónkba, például fedélzeti számítógépet és egyedi differenciálművet. Mint az eddigiekben is, rendelkezésünkre áll a tesztpálya, ahol lemérhetjük, fejlesztéseinkkel hány századmásodpercet spórolunk meg.



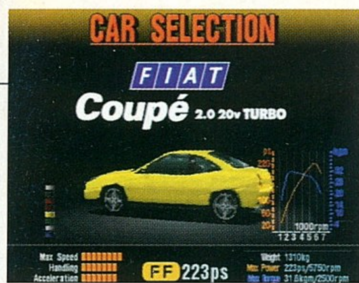
Polifonikus barátaink itt akár abba is hagyhatták volna – de hál' Istennek nem tették. Azon tűnődtek, hogy vajon hol lehetne igazán kipróbálni az autókat. A *Gran Turismo* pályáin? Badarság lett volna kihagyni ezeket, így bekerültek a játékba. De – gondolták – sosem elég a pályákból, így készítettek még néhányat. A különböző variációkkal együtt mindösszesen 28 helyen tehetjük próbára négykerekűinket.



Az új helyszínek is fantasztikusak. Például a Laguna Seca Raceway. Ez egy valós versenypálya alapján készült, szép fokozatosan felmegy egy dombra, átmegy a hegygerincen, majd a mélybe bukik, s hullámvasútszerű dimbek-dombok és kanyarok várnak ránk. Grindelwaldban a meredek hegyoldal a kihívás; itt nem érdemes a Fiat 500-assal próbálkozni. A Super Speedway pedig egy Indianapolis-szerű ovális pálya, ahol szűkre állítjuk az áttételt és az egyenesekben megpróbáljuk az összes századmásodpercet kipréselni a kocsiból. Persze a régi kedvenc helyszínek is ránk várnak, például a Grand Valley és a High Speed Ring, ahol most már nyilván csukott szemmel is végig tudnánk menni.

Vagy... talán mégsem? A Polyphony egyik büszkesége az autók kezelhetősége. Ez nem sokat változott, de azért vannak itt-ott kisebb különbségek. Például az eredeti *GT*-ben farolhatunk a kocsikkal, de a csúszás pár másodperc után alábbhagy és nem teljesen kielégítő. A *GT2*-ben azonban, ha beugrunk egy hátsókerék-meghajtású modellbe, például a Toyota Suprába, egy éles kanyarban nagyot fékezve, a kormánykereket elforgatva hosszú, élvezetes csúszásban lehet részünk. Ellenkormányzással elkerülhetjük a megpördülést, a gumik pedig végig csikorognak. Lehet, hogy nem így érünk végig a leggyorsabban egy pályán, de fantasztikus az érzés, és a visszajátszás is igen jól mutat.

Utóbbi szempontjából a *GT2* legalább olyan remek, mint az elődje. A gumik füstölnek, a kerekek fel-le ugrálnak a bukkanókon, a napfény pedig vissza-visszaverődik a frissen mosott karosszériáról. Ha hunyorí-







És az autók csak jönnek, jönnek... A *GT2*-ben mindenki talál valami kedvére valót – a családapák és a jövő titánjai is.









Rally *Gran Turismo*-módra... A *GT2* lehetőséget ad arra, hogy kocsidat a legjobb földpályákon is kipróbáld. Csúszkálj, pördülj, légy boldog.

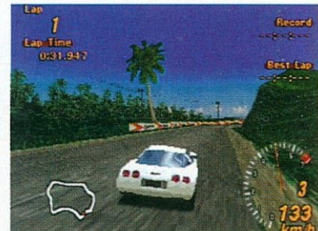


HOGY KELL...

LÁTVÁNYOSAN KANYARODNI



Válassz ki egy ízléses hátsókerék-meghajtású autót, például egy RX-7-est vagy egy Corvette-et. Száguldj a veszélyesen éles kanyar felé. A 4x4-esek is működnek, de az elsőkerék-meghajtásúak nem ide valók.



Néhány méterrel a kanyar előtt taposs a fékbe és kormányozz be a kanyarba. A verda fara instabillá válik és elkezd kicsapódni, de eredeti nyomvonaladon maradsz.



Ahogy az autó oldalra tart a kanyar csúcsa felé, kormányozz az ellentétes irányba; ettől megáll a pörgés, s újra gázt adhatsz.



Padlógázt neki. Már zúzol is kifelé a kanyarból, épp csak megérintve az útpadkát az ellentétes oldalon. A farunk lenyugszik, minden megy tovább a rendes kerékvágásban.

visszа-visszaverődik a frissen mosott karosszériáról”

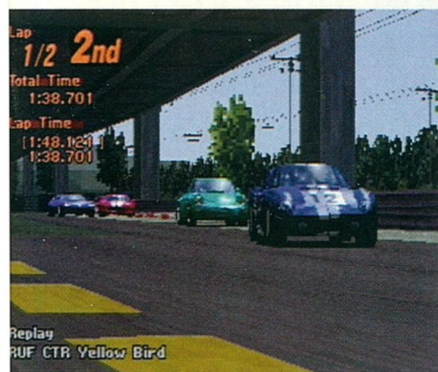
tunk egyet a visszajátszás közben, olyan érzésünk lehet, mintha egy autós filmet néznénk a tévében.

A hang szempontjából is sok fejlődést tapasztalhatunk. A motorzajok már az első részben sem voltak rosszak, de nem sok különbség volt a különböző autók között. Így a *GT2* kedvéért a Polyphony-srácok mikrofont dugtak mind a 600 autó kipufogójába – az eredmény pedig lenyűgöző. A Ford GT40 recseg, a Skyline sivít, az Elise fel-le jódlizik a sebességek között, a TVR Tuscan Speed Six vészjóslatúan mormog, az Aston Martin DB6 pedig ugyanúgy dörmög, mint Connery DB5-je. Mindehhez hozzájön még a vadonatúj zene, amelyet az Ash, a Cardigans, az Everything But The Girl, a Fatboy Slim, a Mansun, a Propellerheads és a Stereophonics dalai alkotnak.

Mit fontos még tudnunk? Ó, igen. Voltak olyan pletykák, melyek szerint lehetséges lett volna a memóriakártya segítségével betölteni a *GT*-ből örökölt autókat és licenszeket a *GT2*-be. Valójában azonban csak az A és B licenszeket vihetjük át. Ezután új tesztfutamokat kell futnunk és szlalompályán kell bizonyítanunk képességeinket an-











Az Újrajátszás Mód (Replay Mode) *Gran Turismo 2* egyik vitathatatlan fénypontja. Nézd meg újra, ahogy a győzelem felé suhansz, vagy tanulóvezető korodban észeg módjára kanyarodsz.





Szereted az új kocsidat, de nem tetszenek a kerekei? Lépj be a kerékboltba, s cseréld ki őket valami szemrevalóbbra.

Végigjátszott hónapok egész sora vár az újoncokra és a *GT*



nak érdekében, hogy megkapjuk az IC, az IB, majd az IA licenszet. Ekkor – és csak ekkor – vethetjük be magunkat a Super licenszért, s ezután eljátszogathatunk az Event Synthesiszerrel.

Ha többet akarunk, mint csupán széles mosoly kíséretében végigtépni a pályán, az új játék komolyabb versenyeket – különleges kupákat – is kínál. Van itt veterán-verseny, ahol Lotus Elan S2-nk favorit lehet, s van izomautó-versenysorozat is, ahol Ford Mustangunkkal izmozhatunk. Sok modellnek megvan a saját versenye is, így tanúi lehetünk a Mazda RX-7 fantasztikus látványosságainak – a '70-es, '80-as, '90-es évek modelljei mellett. Természetesen megtalálhatjuk a kimerítő megbízhatósági versenyeket is. Akar valaki 90 kört menni Lagunában?

Apróbb változtatások és fejlesztések egész sora van benne a programban, ezek nagy részét azonban csak a *GT*-mániások vehetik észre. Ilyen például a turbométer, amelyet a turbókban a sebességmérő mellett találhatunk. A részidők időnként megjelennek a képernyőn verseny közben, a végén pedig a futam eredményét láthatjuk. A visszajátszásokra különféle jeleket vetítenek, amelyek megmutatják, mit csináltunk a pályán. Olyan opció is van, ahol autónk megsérül a nagyobb ütközések során, bár valójában ez nem igazán látszik meg azon kívül, hogy nehezebb lesz kormányozni (ez egy idő után elég zavaró és hajlamos kikapcsolni az ember). A program most már két lemezen érkezik. Az egyik az arcade módhoz van, ahol fogunk egy kocsit és már mehetünk is ki a pályára (ha kedvünk tartja, a kétszemélyes módot is igénybe vehetjük). A másik CD a fajtiszta *Gran Turismo* módot tartalmazza, annak összes kupájával és versenysorozatával, tuninglehetőségeivel és valószerű kezelésével.



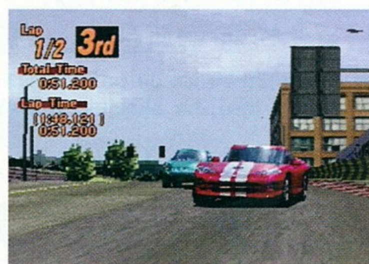
Nos, ennyi. Ha a *Gran Turismo*-t döbbenetesnek nevezzük, a *Gran Turismo 2*-ről elmondhatjuk, hogy 15 ezresért páratlan értéket kapunk kézhez. Végigjátszott hónapok egész sora vár az újoncokra és a *GT* szakértőkre is. A játék maga az élvezet – akár egy cimborával versengünk Corvette-jeinkkel, akár egy Golf GTi-t tesztelünk, akár a valószínűtlenül drága Toyota GT-One után vágyakozunk, akár...

A fenébe. Majdnem utatokra engedtünk titeket a boltokba, mielőtt említést tettünk volna a *GT2* legjobb részletéről. A raliról.

A *Gran Turismo 2* terepversenyei egyszerűen fantasztikusak. Sokukban gyakorlatilag oldalazva csúszunk végig a pályán, s







Ugyanúgy, mint a *GT*-ben, a mesterséges intelligencia, itt is hozzád igazítja a számítógépes ellenfelek autóinak teljesítményét, így lehetővé téve, hogy mindig legyenek melletted vetélytársak. Ez növeli az izgalmakat, de azért fura érzés lehet belenézni a visszapillantó tükörbe és látni, hogy 1029 lóerős dragsterünket egy Fiat Cinquecento üldözi ádázul.

szakértőkre is"

az autó csak a gyors egyenesekben megy arrafelé, amerre az orra mutat. Amikor először játszunk itt, másodperceken belül a sövényben találjuk magunkat – ez olyan, mint amikor az áruházban a dugig tömött bevásárlókocsit próbáljuk átmanőverezni az öregasszonyok között. Némi gyakorlattal azonban kitapasztalhatjuk, hogyan csúszkálhatunk végig egész kanyarsorozatokon balettes könnyedséggel, miközben hátsó kerekeink recsegnek-ropognak, amint jobbra-balra farolgatunk.

A Polyphony munkatársainak valahogy, valamilyen módon még a PlayStation tökélyt is sikerült továbbfejleszteniük. A *Gran Turismo 2* egy hihetetlenül jól eltalált játék, amely megmutatja, mire is képes a konzol. A boltokba vele! ■

Jonathan Davies



Ááāh! Az ⓛ lenyomására máris pofás autókat láthatsz a hátsó üvegen át – eléggé tapadnak, úgyhogy gázt neki!

HOGY KELL...
LEGJOBBKÉNT VÉGEZNI



A Class-C, vagyis City Runner osztály futamai során jó pár kisautó volánja mögé ülhetsz, beleértve a Mini Cooper 1.3i-t, a VW Golf GTi-t és a Peugeot 206 GTi-t. Mindegyikük olyan idegesen reagál a mozdulataidra, mint a valós életben.



A Class-B autói között találhatunk olyan klasszikusokat is, mint a Mercedes CLK 320 sportváltozata, ami nem csak hogy úgy néz ki, mint egy nagy halom fém, hanem úgy is viselkedik.



A Class-A a sportautók krémjét foglalja magában; például a Chevrolet Corvette Coupe-t és a Lotus Elise Sport 190-et, amelyek álomszerű vezetési élményt nyújtanak.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
COLIN MCRAE RALLY
Fejleszd tovább csúszkáló képességeidet a skót játékával.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Eszméletlenül valószerű; olyan, mint az eredeti	10
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Gyors élvezetek, vagy elnyújtott örömök – te választasz	10
■ ÉLETTARTAM:	Még be sem fejezted a *GT1*-et? A *GT2* még nagyobb	10

■ ÖSSZKÉP:
Egy tökéletes játék tökéletes folytatása. A minden igényt kielégítő statisztikák (600 autó, 28 pálya...) mellé eszelősen élvezetes játék társul, még akkor is, ha nem tudjuk megkülönböztetni a 13B Type-S-t a 20B Type-E-től.

10 A TÍZB

[BUTIK]

EBBEN A HÓNAPBAN A METAMORF SZÖRNYETEGEK URALJÁK A TEREPET, MINT VALAMI MEGKÉSETT TRANSFORMERS UTÓDOK. TALÁN AZ EMBER-ÁLLAT ÁTVÁLTOZÁS JOBBAN BEJÖN MAJD, MINT A ROBOTOKÉ? MEGLÁTJUK. UGRÁSRA, MARÁSRA ÉS ÍNSZAGGATÁSRA KÉSZEN VÁRAKOZNAK, HOGY SZELLEMESNEK SZÁNT MEGJEGYZÉSEK-KEL OLDALUKON BELOPJÁK MAGUKAT A SZÍVETEKBE.

ANIMORPHS: AX

Ax egy skorpióból képes egy izévé átalakulni, s ebben az esetben az izé egy lólábú, skorpióofarkú, szörnyeteg-testű, bogárfejű valamit akar jelenteni. Egész bájos, nemde? Mondjuk egy éjjeliszekrényen jól mutat, a húgod/barátnőd ágya mellett, hogy gyakran frászt kaphasson. (Női olvasóinktól ezúton kérek elnézést: elnézést)





ANIMORPHS: JAKE/BEAR

Nagy darab izmos pali, akiből medve lesz, ha akarjuk. Közhely.





ANIMORPHS: RACHEL/LION

Az első, női induló az átváltozós műsorszámban. Végtagjait kíméletlen, s első alkalommal órákig tartó csavargatása után oroszlánná lehet átformálni, amit meglepő közönnyel visel. Ha azonban már oroszlán, nem árt óvatosnak lennünk, hiszen a macskaszerű nő típusának fajsúlyos példányával állunk szemben.



ANIMORPHS: TOBIAS

Sas-ember. Egész jó, bár senki sem látná szívesen otthon a kalitkában, Pityuka helyett...



ANIMORPHS: MARCO/GORILLA

Még nagyobb, még izmosabb pali, akiből ha akarjuk, gorilla lesz. Nem egy King-Kong, de azért megjárja – persze Magilla mókásabb volt. Ennek itt banán helyett ostora van.



GRAY THUNDER A TECHNO SPAWN-OK KÖZÜL

„Vad keveréke az állati húsnak és mechanikának". Igen. Ez mindent elmond, erről a feltehetőleg orrszarvú alapokra épített harci technotankról. Van hosszú hatótávolságú cirkáló rakétája (robotrepülőgép, ha jobban tetszik), és légelhárító géppuskái. Egyébként, csak a Zöldek kedvéért: minden orrszarvú védett állat, az efféle fehérajkú rinóból pedig már olyan kevés van, hogy lehet, hogy már mind kipusztult. Talán tudták, mi vár rájuk egyesek szerint...



MANDARIN SPAWN A *DARK AGES SPAWN*-BÓL

Aha, a névből is látszik, hog helyben vagyunk. Mandarin Spawn, a valaha létezett Scarlet Edge rend tagjaké halt meg, a Halottak Sere vel vívott tragikus küzdele során. A kard mestere ek kor öltött álarcot, s küld tett vissza a Földre, hogy bosszút állhasson... Egés epikus a sztori, és ízlés ké dése, hogy mit szólunk hoz az viszont biztos, hogy ismét a Spawn figura a király. Hol lehet ilyen kimonót kapni?

DR. N. GIN A *CRASH BANDICOOT*-BÓL

Egy rosszfiú a Crash sorozatból. A fejéből egy idétlen rakéta áll ki, talán nem is véletlen, hogy dr. Neo Cortex oldalára sodorta az élet vihara. Hiába, nehéz lehet így, hogy az ember soha nem viselhet egy elegáns kalapot.



PSYCHO MANTIS A *METAL GEAR SOLID*-BÓL

Gázálarcban van, mint rendesen, és kultikus kis csecse-becsék sorakoznak mellette. A 3 éven aluliak részére: a mellékelt apró alkatrészek lenyelése balesetveszélyes, ezért kerülendő!







NYERD MEG...

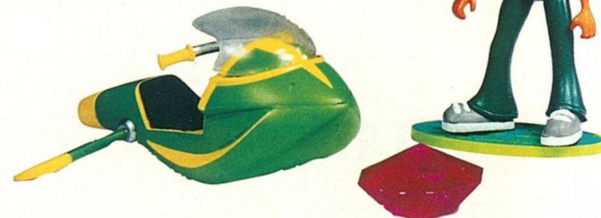
Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Gray Thunder, dr. N. Gin, Coco Bandicoot, Psycho Mantis) vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Animorph figurák) valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Nyolc nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő 2000. február 29.

A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

E havi kérdésünk: Mikor lesz a PlayStation 2 európai bemutatkozása?

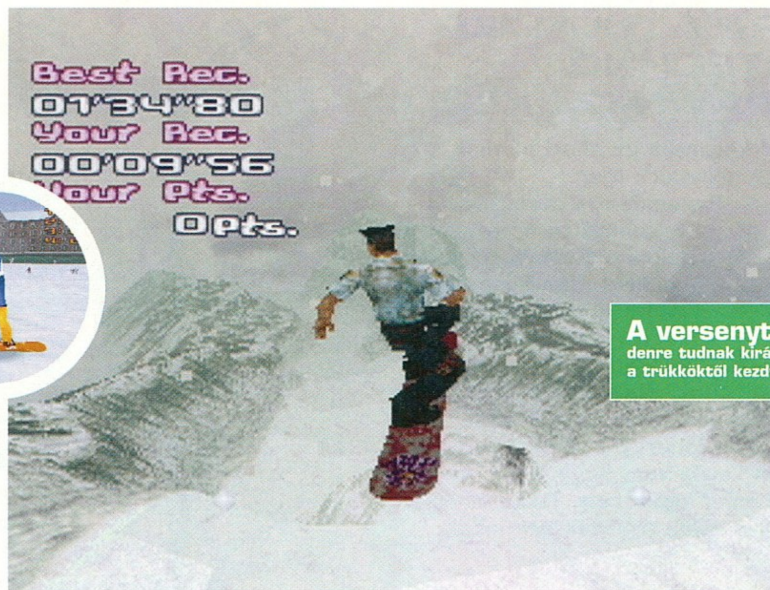
COCO BANDICOOT/WAVE RIDER A *CRASH BANDICOOT*-BÓL

Végre Coco is idepöfögött jetski-szerű masináján, ami olyan életszerűen rázta a Dualshockot! Mindenki szereti Cocot, ebben biztosak lehetünk, s külön a lányoknak elmondom, hogy a frizurájának azt az első tincsét forgatni lehet. Bűbájos.






z a pálya kissé unalmas- k tűnik a *Cool Boarders 3*-éihoz sonlítva. Egy *Resident Evil*-es lán kellemes adalék lett volna átékhoz. Talán.






A versenytársak mindenre tudnak király tippeket, a trükköktől kezdve a diétádig...



STÍLUSOS SNOWBOARD SZIMULÁTOR FELFEDI EDDIG REJTEGETETT GONOSZSÁGÁT...



Trick'N Snowboarder

„Hatalmas poén levinni a szerencsétlen zombizsarut egy lejtőn..."

KARTOTÉK

KIADÓ:	Virgin
FEJLESZTŐ:	Capcom
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Hasonló deszkás trükközés, csak ezúttal kerekeken.

A snowboardosok kezdik elözönleni a Földet. Tényleg, ha csak néhány hópehely esik a helyi játszótérre, tutibiztos, hogy valaki egy Gore-TEx dzsekiben azonnal megjelenik, hogy valami észbontó mutatványt kíséreljen meg. Manapság még Japánban is találhatsz lejtőket az északi hegyekben, amelyek Oregonnal egy szélességi fokon vannak. Hogy a PSM mindezt honnan tudja? Csak egy apróság, amit Gale Parker, a *Trick'N Snowboarder* edzője ejtett el.

A *Trick'N Snowboarder* egy újabb snowboard-játék, amely kipipálhatja a szokásosan igényelt négyzeteket. Igen, vannak eredeti deszkák. Igen, van hiphop zeneanyag. Igen, tele van szlenggel. Azonban a *Trick'N Snowboarder* három titkos karaktert rejt egy bizonyos másik CapCom sorozatból, a *Resident Evil*-ből. Ahogy már te is rájöhettél, hatalmas poén levinni a szerencsétlen zombizsarut egy lejtőn, de az ember mégis úgy érzi, hogy Leon és Claire lekicsinylése itteni szerepésük; végül is hősökről van szó, és megkérni Claire-t arra, hogy hajtson végre egy 360 fokos fordulatot a levegőben olyan, mintha Nelson Mandelat egy gumikalapáccsal kéne fejbeverni az *Its A Knockout*-ban. A tréfát félretéve, milyen is a játék?

Tulajdonképpen egy jó grafikájú, remekül játszható játék. A Scenario (történet) módban a feljebb említett Gale Parker vesz szárnyai alá, aki ugyan még egy mosollyal sem jutalmazza erőfeszítéseidet, de keresztülvezet a világ legszebb snowboardpályáin. Az összes pályán van egy pont, ahol „lefilmeznek", és végre kell hajtanod a szükséges elemeket egy egyszerű, de hatékony combo kivitelezéséhez. Mint a jobb történetmódokban, a játék előrehaladtával tanulsz. Alkalmanként egy vidám karikatúra jelenik meg (az „Itt jön egy új versenyző!" felirattal). Egy-egy komolyabb mutatvány végrehajtásáért egy bizonyos ugrásnál, mondjuk, pontok adódnak az embered sebességéhez, ügyességéhez, vagy egyensúlyérzékéhez. A pályák túlzott újítások nélkül lettek megszerkesztve, bár át kell majd ugranod egy gyorsító vonat felett, és ki kell kerülnöd az All Blacks elnevezésű új-zélandi rögbicsapatot. A rámpás- és szlalom-pályák a hagyományosabb változatosságok.

A *Trick'N Snowboarder* nem emelkedik ki különösebben a snowboardjátékok egyre növekvő halmából, de még így is el lehet vele tölteni néhány hosszú téli éjszakát. ■

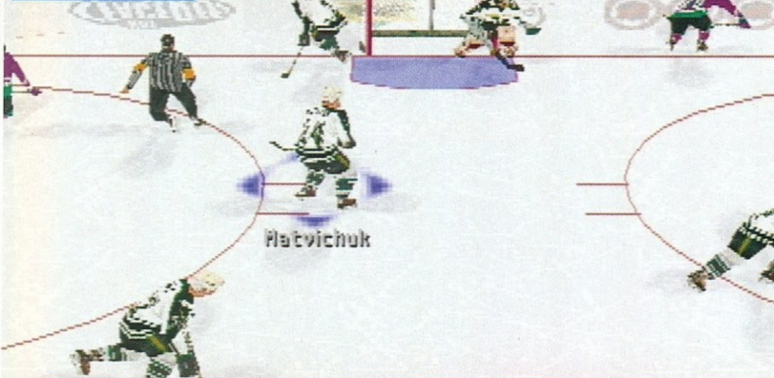
Sam Richards

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

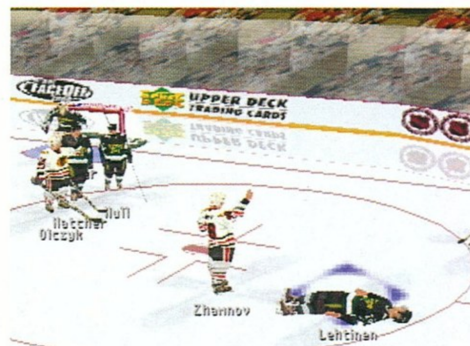
GRAFIKA:	Elég finom, de azért nem észbontó	6
JÁTSZHATÓSÁG:	A jól megtervezett pályák sokat számítanak	7
ÉLETTARTAM:	Jó ok arra, hogy ne merészkedj ki a valódi télbe	7

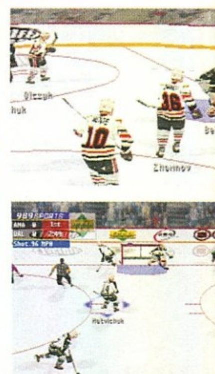
ÖSSZKÉP:
Jobb, mint az *MTV Snowboarding*, de hiányzik belőle a *Cool Boarders 3*-at jellemző feszültség. Ja, és ha szórakoztat egy zombi, aki éppen egy deszkamegragadós mutatvánnyal küzd, ne habozz megvenni.

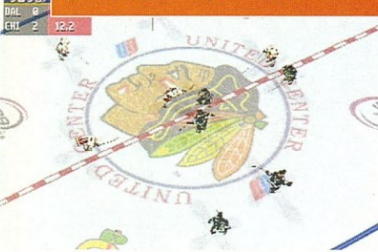
7 A TÍZBŐL



Az ilyen, 160 km/óra sebességgel közeledő lövéseknél azt hinnéd, a kapusnak nincs esélye, de védések, blokkok, és lefogások sokasága áll a rendelkezésére.









A játékos-modellek elég normális arc-részletességgel bírnak, de még így is nagyon szögletesek, ami sokat levon a kiváló, motion-capture-ös animáció értékéből.

A SONY LEZÚZZA AZ EA-T AZ ÚJ HIDEGHÁBORÚBAN.



NHL Face Off 2000

„Erőszakos szerelések és egy-egy elleni harcok tömege"

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Solworks
MEGJELENÉS:	Március
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-8

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

NHL CHAMPIONSHIP 2000
A játék fő vetélytársa az MI és az élethűség területén egyaránt.

Talán a jégkoronghoz nem sokat értünk, de elismerjük, hogy az összes tulajdonsággal rendelkezik, ami egy sport-videojátékhoz kell. A sebesség, az erőszak, a kapu előtti veszett csapkodás... Komolyan, ez izgalmas. Érthető hát, miért vet partra a víz annyi NHL fémjelezte játékot.

Az *NHL Face Off 2000* gördült le legutóbb a gyártószalagról, és tartalmazza a szokásos kívánalmakat, plusz egy menedzsment részt, ahol szerződtethetsz és elbocsáthatsz játékosokat, illetve kereskedhetsz velük. Ha igényed van rá, saját magad által létrehozott játékosokkal is bővítheted a névsort, itt különböző tulajdonságokhoz adhatsz pontokat (még az agresszió- és a harcképességeket is felgyúrhatod...)

A játék szinte minden igényt kielégít, még akkor is, ha nem az élethűség kedvéért játszol vele; himnuszéneklős bejátszással a meccsek előtt, rengeteg Wurlitzeres nótával, erőszakos szerelések tömkelegével, és irányítható párharcokkal.

Csúcs módon, a harc egyfajta al-játék, ahol a négy gomb irányítja a szereléseket, oldalsó, felső ütéseket, és a blokkokat. Szórakoztató adalék, mely külön változatosságot visz a többjátékos meccsekbe, mégsem uralja a játékmenetet. A hangeffektek nagyszerűek, hűen adják vissza a stadionhangulatot; a játékoskártyák pedig tanulmányként szolgálhatnak a huszadik századi csapatsportokban dívó hajviseletekről.

Ami azonban a játékot az *EA NHL 2000*-e fölé emeli, az az új, I.C.E. (J.É.G.) MI. A számítógépes ellenfelek most a háló előtt tanyáznak, eltérített passzokra várakozva, míg a védőjátékosok kiszámíthatatlan átruccanásokat tesznek a támadó zónába, a büntetők alkalmával pedig a kapu körül köröznek. A fejlett MI leginkább a kapusok mozgásán mérhető le, akik a védések fantasztikus tárházával állnak elő, kesztyűvel, bottal, mellkassal, rúgásokkal, blokkokkal hárítván a támadásokat. Bármit megtesznek, hogy ne menjen be a korong: vetődnek, sőt, akár el is fekszenek. Ettől a gólszerzés igazi kihívássá válik, és meg kell tanulnod használni a lövések széles választékát, mint például a rögtönzött-, kamu-, vagy eltérített lövéseket, hogy átverd a Michelin figura-szerű kapust, és a hálóba találj.

Sajnos, a *Face Off 2000* szörnyen néz k[i].
A 150 motion capture animáció ellenére a grafika az, ami lehúzza a játékot. Ahol az *NHL 2000* stílusos tükröződéseket használt, a *Face Off*-tól legfeljebb unalmas, négyirányú árnyékokra telik, amelyeket a reflektorok fénye eredményez. A játék valóban gyors, valódi, és nyers, de nem egy szépség... ■

Steve Brow[n]

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	A játék legkiábrándítóbb jellemzője	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Játék közbeni stratégiaváltás, lövések, védések és szerelések tömkelege	8
ÉLETTARTAM:	Hosszabb, ha beleveted magad a menedzselésbe	7

ÖSSZKÉP:
Király hangok, valósághű játékmenet, de sajnos a grafika így is aláaknázza az animációkat. Ennek ellenére a harci lehetőségek a többjátékos üzemmódban nagyon jók, és az egész tagadhatatlanul jó szórakozást nyújt.

7 A TÍZBŐ[L]





Bombákat eltenni... az éjszakai küldetések valószínűleg az *Ace Combat 3* legjobb részei. A nappaliaknál a köd olyan vastag, hogy gyakorlatilag játszhatatlanná teszi a játékot.



VÁGYTÁL VALAHA IS EGY PC-STÍLUSÚ SZIMULÁTORRA PLASTATIONÖN? NEM? NOS, MI SEM...



Ace Combat 3 Electrosphere

„A párharcok üldözéseinek élvezetét próbálja nyújtani, a fizikai törvé-

KARTOTÉK



KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Namco
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	11 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Míg a PS tagadhatatlanul a legsokoldalúbb játékgép, nem repülőszimulátorokra készült. Persze, mivel a Sony konzolja képes textúrált poligonok ezreit kifacsarni magából, a valósághű tájak megjelenítése nem probléma; nem az az F-15-ök, F-16-ok, és a többi milliárd dolláros gépé sem, amelyek a tájak fölött száguldanak, rakétákat és a légvédelmi tűz szikráit vonzva maguk után. Amire a PS nem képes, az egy modern vadász mozgásának pontos modellezése.

Azonban ahogy a Namco is megmutatta az *Ace Combat* sorozattal, meg lehet próbálkozni a repülős játékok utánzásával, úgy, hogy a repülés izgalmait egy arcade-jellegű lövöldözős játékká soványítják. A közeli jövőben játszódó *Ace Combat 3* a párharcok üldözéseinek élvezetét próbálja nyújtani, a fizikai törvények finomságaival nem sokat törődve, illetve anélkül, hogy szótárnyi kézikönyv kéne hozzá. Egyrészt szépen utánozza a PC-s játékok látványvilágát a mozgó szárnylapokkal, nagy részletességű tájjal, lens flare (amikor a kamerába sütő nap „elvakítja" azt) effekttel. Másrészt az *AC3* az azonnali, elérhető akcióról szól – futurisztikus városok fölött játszódó pergő párharcoktól kezdve ellenséges fegyverállások porrá lövéséig.

Hogy ne szaporítsuk a szót, az *Ace Combat 3* rengeteg lövős küldetésből áll, amelyeket hi-tech gépek gyűjteményéből választott vadásszal nyomhatsz végig. Nem kell ismerned a légiharc alapjait. Nem kell tudnod, hogyan navigálj két koordináta között. Míg egy valódi F-16 legfeljebb hat levegő-levegő rakétát vihet, a Namco-modellre láthatatlanul fel lehet csempészni akár nyolcvanat is.

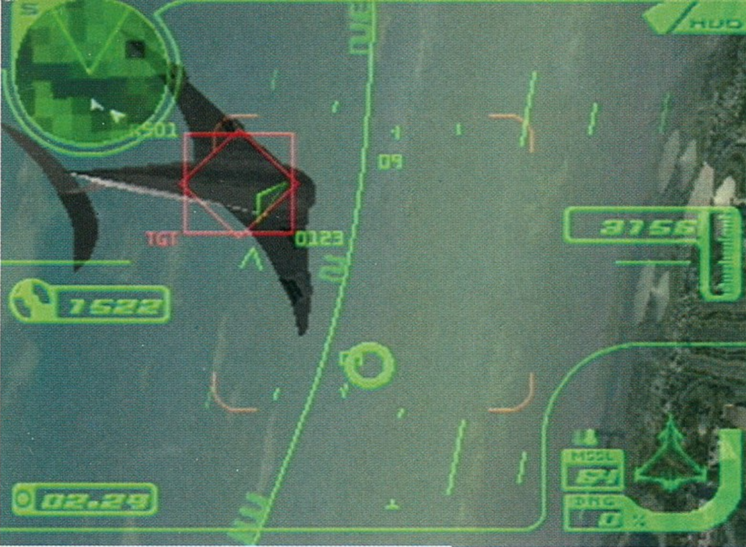
Bár a korai küldetésekben csak a nagy kedvenc, a Eurofighter áll rendelkezésedre, minél többet teljesítesz, annál több új típushoz juthatsz hozzá. A repülőknek – F-15, F-16, MiG-33, SR71 Blackbird, és egy futurisztikus űrrepülő – mind megvan a saját *Ridge Racer*-szerű tulajdonságlistájuk – támadás, sebesség, mozgékonyság, stabilitás, védelem. Ezek alapján az F-16 erősebb és mozgékonyabb, mint az F-15, de hiányolja annak páncélzatát. Hasonlóan, bár az SR71 Blackbird a csoport leggyorsabbja, kábé annyira kezelhető, mint egy döglött öszvér. Hogy folytassuk a játék jó tulajdonságainak sorolását (mert nincs sok), a küldetések között filmjelenetek, vagy interaktív tesztek vannak elhelyezve,

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Csúcs hegyek, völgyek, kidolgozott városok	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Igénytelen 3D-lövöldözős katonás köntösben	1
ÉLETTARTAM:	Egynapi játék ennyiért? Nincs értelme	1

ÖSSZKÉP: A Namco bebizonyította, hogy igenis lehet PC-stílusú repülőgépszimulátor-grafikát készíteni a PS-en. Sajnos elfelejtettek hozzá játékot mellékelni...

3 A TÍZBŐL









A képernyőn látható információ puszta mennyisége lehetetlenné teszi a játékmenetet. Nem látod a célpontokat, végül a virtuális műszerekre kell hagyatkoznod ahelyett, hogy élveznéd a repülést.

nyekkel nem sokat törődve"

melyekben tengeren hánykolódó szállítóhajóra kell landolnod, vagy légi utántöltés céljából találkoznod kell egy tankológéppel.

De, akárcsak az *Ace Combat 2*, ez a nagyon-folytatás is ismétlődő, unalmas, és igénytelen. Bár a küldetések külső és tartalom szempontjából különböznek (a tankok és ejtőernyők szétlövésétől földközeli műholdak megsemmisítéséig), az *AC3* levegő-és-föld lövöldözős hangulata minden teljesített küldetéssel halványul. Az összes szereplő vadászgép, bár nevük és formájuk különbözik, ugyanazzal a ↑ ↓ → ← egyszerűséggel működik: utánégetők a gyorsuláshoz, légfék a lassításhoz, csűrőkormány a Quake-stílusú légi oldalazáshoz. Az ellenséges gépeket könnyen le lehet szedni egy fordulatot követő mögékerülés után, a földi egységek meg akár ködobálással is védekezhetnének, tekintve, milyen mértékű sérülést okoznak a közeli ceruzaelemek. Ilyen módon a legnagyobb problémád a földbe csapódás elkerülése (bár a gép kibír legalább egy pattanást, ha kicsit félresikerül egy süllyedés...). Három nehézségi szintje (Easy, Normal, Hard – könnyű, normál, nehéz) ellenére, semmi jó nincs az *Ace Combat 3*-ban. Az igazat megvallva, hogyha a célon tartod a gép orrát, bármelyik küldetést befejezheted öt perc alatt, tekintet nélkül a nehézségi szintre.

Kicsit komolyabbra számítottunk, valamint arra, hogy a számítógép MI-je hangyányit okosabb. A látvány és a PC-stílus koppintása ellenére jó, ha egy napnál tovább tart valakinél az *Ace Combat 3*. ■

Dean Evans

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Nemsokára megjelenik, és lehet, hogy a szimulátorok között új mérföldkő lesz.

HOGY KELL...

CÉLKÖVETŐ RAKÉTÁVAL LŐNI

Az ellenséges vadászok lelövése az *AC3*-ban egyszerű történet. Amikor először közelítesz meg egy ilyen célpontot, az jellemző módon veled szembe repül majd. Itt még ne pazarold a rakétáidat; fordulj egy kicsit el, hogy az ellenséges gép egyik oldala mellett húzz el.



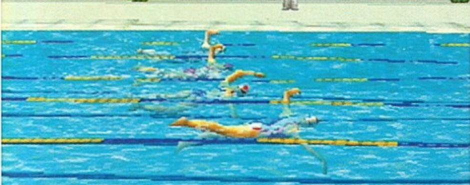


Ahogy elhaladsz mellette, kapcsold be a szárnyfékeket (L1), és csinálj egy 180 fokos fordulatot. Ahogy meglátod újra, nyomd be az utánégetőt (R1), hogy rakétatávba érj.



Az ellenséges gép ilyenkor még mindig hátat fordít neked. Állj be úgy, hogy a géped orra mindig a farokrészére mutasson, és eressz el két rakétát, amint befogta a célkövető.









Ebből a játékból soha nem elég. Az úszó- és futószámok akár négyen is játszhatóak, feltéve, hogy van egy Multi Taped, és három hasonló érdeklődésű barátod.



ONZOLHOZ... FELKÉSZÜLNI... VIGYÁZZ... RAJT!



International Track & Field 2

A kenuzás, műugrás, rúdugrás és kerékpározás versenyszámai

ARTOTÉK

IADÓ:	Konami
EJLESZTŐ:	In-house
IEGJELENÉS:	Február
ORHATÁR:	Nincs
R:	13 990 Ft
ÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

Ahhoz, hogy az atlétika világában sikeresek legyünk, több éves edzésre, kiváló erőnlétre és hosszú évek során elsajátított technikai tudásra van szükség. Ebben a tekintetben az *International Track & Field* maximálisan valósághű. A különbség csak annyi, hogy itt az ujjainkat kell edzenünk a többi testrész helyett is. Az 1 km-es kerékpározáshoz vagy az 50 m-es úszáshoz hasonló sportok olyan izmainkat teszik próbára, amelyeknek eddig még a létezéséről sem tudtunk. A kevésbé edzett játékosok pedig folyamatosan vízhólyagoktól és húzódásoktól fognak szenvedni – bár nem valószínű, hogy ez el fogja venni a kedvüket a további játéktól.

Összesen 12, meglepő változatosságot nyújtó versenyszám közül választhatunk, bár igaz, hogy szinte valamennyit ugyanolyan módon kell működtetni. A legegyszerűbben a 100m-es síkfutás kezelhető, ahol semmi mást nem kell tennünk, mint minél gyorsabban nyomogatni a ▢ és ◯ gombokat.

Ehhez képest a többi versenyszám meglehetősen technikásnak tűnik. A lovaglás például már villámgyors ujjakat igényel, és hozzá hasonlítva az *Um Jammer Lammy* billentyűkombinációi körülbelül annyira tűnnek bonyolultnak, mint a pizzafutár telefonszámának tárcsázása. Viszont némi gyakorlással és néhány egyedi gombnyomogató technika kidolgozásával (lábujjak és hasonló testrészek alkalmazása) minden világrekordot megdönthetünk.

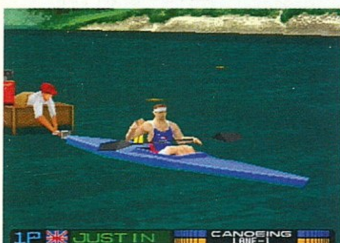
Ha azonban egyszer már sikeresen megdöntöttük a rekordokat, nincs túl sok értelme tovább játszani a játékkal, legalábbis nem egyedül. *Az International Track & Field 2* egy társasjáték, és mint ilyen, igen egyszerűen működik: minél többen játsszák minél edzettebb ujjakkal, annál izgalmasabb és élvezhetőbb.



A játék igen látványos tud lenni a különféle kamerabeállításokkal, visszajátszásokkal és célfotókkal, amelyek egyéni stílust adnak minden versenyszámnak. A sportolók fantasztikusan néznek ki, az animációk terén pedig még Lara Croft kisasszonyt is lefőzik. Persze azért hiányosságok is vannak a játékban, mivel hiányoznak az olyan klasszikus versenyszámok, mint a gátfutás, a magasugrás, a hármasugrás vagy a súlylökés. Lehetséges, hogy a Konami szándékosan hagyta ki ezeket a számokat, már csak azért is, hogy megkülönböztesse a játékot az elődjétől. Tény, hogy az ezek helyett bevezetett kenuzás, műugrás, rúdugrás és kerékpározás remekbeszabott darabok, a régi számok hiánya azonban kifejezetten csökkenti a játék olimpiai hangulatát.







A kenuzás egyike annak a kevés versenyszámnak, ahol a sebesség helyett inkább a helyes ritmusra kell ügyelni. Pihentető lehet az olyan kimerítő sportok után, mint az úszás, a kerékpározás, vagy a gerelyhajítás.



A súlyemelés éppen olyan nehéz, mint amilyennek látszik: állandó gombpüfölés, kiváló időzítés... viszont a kerékpározás nehézségi fokát azért nem éri el.





HOGY KELL... TÖKÉLETES FEJEST UGRAN



Válasszuk ki a listából a kívánt figurá de figyeljünk a nehézségére is. Ez dön el ugyanis, hogy milyen gyorsan kell majd nyomogatni a gombokat.



Akkor kezdjük meg az ugrást, amikor az időt jelző csík a legnagyobb, hogy l gyen időnk mindenre.



Nyomogassuk folyamatosan a ◎ és ▢ gombokat a megfelelő magasság eléré séhez. Ezután a sportolónk megkezdi az ugrást, és már csak a beérkezési szögre kell figyelnünk.

valóban remekbeszabott darabok”

A ▢ és ◎ gombok püfölése nem hangzik igazán szórakoztatónak, és, az igazat megvallva, egyedül nem is az. De ha összejöttök egy páran, összekötitek a gépeiteket, és esetleg még ledöntötök egy-két sört is, az *International Track & Field* az egyik legszórakoztatóbb játékká válik. Kevés ennyire izgalmas és ennyire kimerítő többen is játszható játék létezik a PlayStationön. Úgy is mondhatnánk, hogy a *Track & Field* a sportjátékok *Bomberman*-je – egyedül unalmas, többen játszva azonban csodálatos élmény. Ez már önmagában is elég indok egy Multi Tap beszerzésére, akinek pedig már van ilyenje, és esetleg még egy pár vállalkozó szellemű haverja is akad, azt már semmi sem állíthatja meg. Aztán jöhet az elsősegélycsomag... ■

Justin Calvert



A kalapácsvetés az egyik legnehezebb szám, villámgyors ujjakat és tizedmásodperc pontosságú időzítést követel.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Ugyanaz a játék, csak kevésbé kidolgozott formában. Na meg olcsóbb is...

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

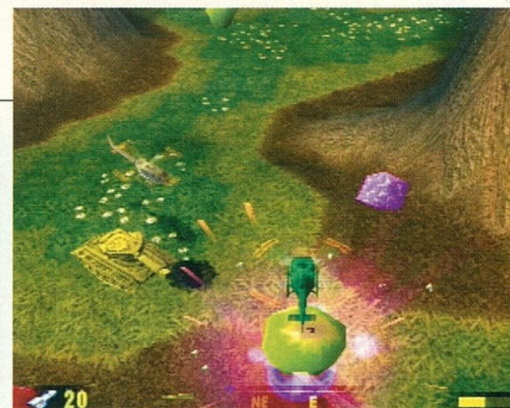
GRAFIKA:	Részletesen kidolgozott sportolók, szép animációk, látványos stadionok	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Egyedül unalmas, többen játszva az egyik legjobb játék...	6
ÉLETTARTAM:	Előbb-utóbb azonban a többieknek elegük lesz belőle...	6

ÖSSZKÉP:
Néhány klasszikus sportágat lecseréltek újakra, igazi változás az eredetihez képest azonban csak a grafika területén tapasztalható.

7 A TÍZB







Bár kicsinek nem mondhatóak, a robbanások nem igazán meggyőzőek. Viszont a nehéz tárgyak felemelése és ellenséges tankokra történő ledobása mindig hatásos.



éha eredeti ndolatokra is szük- g van. Hangyatáma- s esetén az egyet- megoldás, hogy kokat dobálunk le ellenséges terüle- . A többi már a ro- ok dolga...

ZERETED AZ ÉGETT MŰANYAG SZAGÁT? AKKOR PRÓBÁLD KI EZT A JÁTÉKOT!



Army Men: Air Attack

Az alapötlet gyönyörű kivitelezése sajnos elmaradt"

ARTOTÉK

IADÓ:	3DO
EJLESZTŐ:	3DO
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
R:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

EZ TETSZETT, MIT ÓLSZ EHHEZ?

VIET STRIKE
b éves sikerjáték. Helikopteres lö- dözés, ezúttal hangyák nélkül.

Az egyszerűség a videojátékok terén jó dolog lehet. Ha például megvizsgáljuk az olyan játékokat, mint a *WipEout*, a *Bust-A-Move 2* vagy a *Track & Field*, láthatjuk, hogy valamennyi igen egyszerű alapötletekre épül. Amitől különlegesek lesznek, az a gyönyörű kivitelezés. Az *Army Men: Air Attack* szintén egyszerű ötleten alapszik (repülés egy játékhelikopterrel), de az ötlet gyönyörű kivitelezése itt sajnos elmarad.

Az Alpha Wolf repülőszázad vezetőjeként feladatunk a Zöld Hadsereg állásainak megvédése a gonosz Barna haderők támadásaitól, illetve a háború menetének megfordítása ellenséges területen történő rajtaütésekkel. Bár eleinte szórakoztatónak tűnik az ide-oda röpködés, idővel a bosszankodás és a csalódottság válnak a meghatározó érzésekké.

Az első probléma, hogy a játék során sohasem érezzük úgy, hogy repülünk – ami eléggé kellemetlen fejlemény egy helikopteres játék esetében. A gépet mindig felülről-hátulról nézzük, tehát sohasem látjuk a horizontot, a játék készítői pedig a hegyoldalakat átrepülhetetlen magasságúra készítették, ami annyit jelent, hogy tulajdonképpen kanyonok útvesztőjében kavargunk.

Mivel nem látunk át az akadályokon, kénytelenek vagyunk a nem túl kezelhető térképet használni, amely nem igazodik a helikopter helyzetéhez, helyette a minket jelképező nyíl forog. Ez azt eredményezi, hogy egy balkanyar a térképen akár jobbkanyarnak is látszhat, az eltévedés pedig szinte biztosított. Aztán amikor nagy nehezen elérünk a célponthoz, kiderül, hogy a tüzelés sem a legegyszerűbb dolog. A célzórendszer kissé kiszámíthatatlan, és így előfordul, hogy oldalra tüzelünk, amikor egyenesen előre akarunk lőni. Érdekes módon a rakéták, amelyek könnyedén felrobbantják az ellenséges tankokat, szinte hatástalanok a gyalogsággal szemben. A katonáknak a hajszáluk se görbül, miközben tőlük alig pár pixelnyire csapódnak be a lövedékek.

Grafikai szempontból nézve az *Air Attack* meglehetősen darabos. A környezet csak szaggatottan követi a gép mozgásait, és a viszonylag kis látószög ellenére is lelassul a játék, ha nagyobb tűzharcokra kerül sor.

Mindent egybevetve, bár van néhány jó megmozdulás a játékban, ezek nem nyújtanak eleget ahhoz, hogy huzamosabb ideig kitartsunk mellette. Hagyjuk inkább...

Pete Wilton

PlayStation Magazin
ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Általában elég sima, bár néha darabos **6**
- JÁTSZHATÓSÁG: Jelentem uram, semmi eredetit nem találtunk. Nyomasztóan unalmas **5**
- ÉLETTARTAM: Túlságosan is fárasztó és kiábrándító ahhoz, hogy hosszabb időt töltsünk el vele **4**

ÖSSZKÉP:
Jelentéktelen játék. A *G-Police 2* sokkal szórakoztatóbb, a *Return Fire* sokkal játszhatóbb, és még a híres-hírhedt *Nuclear Strike* is többet kínál ugyanilyen áron.

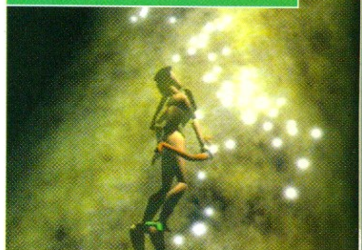
5 A TÍZBŐL



„Meg. Fogsz. Halni...”



Érdekesen van megoldva a varázslatok megidézése. Valószínűleg azért, mert a grafikus engine nem bírta volna el őket...





FEL A KÖPENYT, A CSÚCSOS SIPKÁT, VARÁZSPÁLCÁT KÉZBE...

Shadow Madness

„Rossz időzítések és rosszul kidolgozott történések tömkelege”

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Crave
MEGJELENÉS:	Február
KORHATÁR:	3 év
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FINAL FANTASY VIII
A Squaresoft példaértékű szerepjátéka magáért beszél.

Miután a *Final Fantasy VII* megalkotta a konzolos szerepjátékok kategóriáját, és mellesleg megdöntött minden eladási rekordot, természetes következménynek számított az utánzatok és hasonmások tömeges megjelenése. Majd jött és eltűnt az *FFVIII*, de mégsem rengette meg alapjaiban az RPG-k világát...

Valószínűleg senkit sem lep meg, hogy a *Shadow Madness* szinte pontos hasonmása az *FFVII*-nek. A környezet kidolgozásától kezdve a sebződött karakterek fejéből kipattanó számokig minden hasonlónak tűnik.

Legalább két érv szól a játék mellett. Először is, míg az *FF* véletlenszerű harcai sok játékost kedvetlenítettek el, a *Shadow Madness* lehetőséget ad a csetepaték elkerülésére. Fenyegető zajok esetén ugyanis az oldalsó gombokkal elkerülhető a támadás. Tíz esetből kilencszer bejön ez a taktika, tehát mindenki szabadon választhat, hogy gyűjti-e a tapasztalati pontokat, vagy inkább háborítatlanul utazik tovább.

A második jó pont a három különböző nehézségi szint, ami a kószáló szörnyek számát és erejét szabályozza. Azoknak, akik úgy gondolják, hogy a japán RPG-k – a tömegízlésnek való megfelelés érdekében – kezdenek túlságosan is könnyűvé válni, a felsőbb fokozatok kellő kihívást biztosíthatnak a megfelelő sikerélmény eléréséhez.

A történet kibontakozását tekintve a *Shadow Madness* a rossz időzítések és rosszul kidolgozott történések tömkelege. Bár néhol felfedezhetőek humorosnak szánt próbálkozások, ezek ritkán emelkednek a gyenge amerikai szójátékok szintje fölé. Sőt, a szövegírók azzal, hogy minden lehetőséget megragadnak a jópofáskodásra, teljesen agyonütik a szerepjátékokra elvileg jellemző drámai hangulatot. Hibásan lettek kidolgozva az eszköztárak és a varázslatok is. Bár első látásra a Square *ATB*-jében használtra hasonlít, a harcrendszer teljesen gagyi. Az *FF* időmérőinek hiányában a támadás sebessége teljes egészében azon múlik, hogy a játékos milyen gyorsan tudja a menüpontok között váltogatni. Bár első hallásra hatékonynak tűnhet, hogy az oldalsó gombokkal nyitjuk meg a különböző menüket, a gyakorlatban a menük és opciók közti ugrálás még a legtapasztaltabb játékosokat is próbára teszi.

Összességében a *Shadow Madness* egy középkategóriás szerepjáték szintjén mozog. Újabb bizonyítéka annak, hogy az amerikai fejlesztők még mindig nincsenek annak a tehetségnek és tapasztalatnak a birtokában, amellyel sikeresen vehetnék fel a versenyt a japán RPG-kkel. ■

Zy Nicholson

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	A széptől egészen az igénytelenig terjed a grafikai kidolgozottság	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Ügyes újítások, amelyeket azonban elnyomnak az alapvető hibák	6
ÉLETTARTAM:	Biztosan eltart úgy 40-60 óráig, újrajátszásról azonban szó sem lehet	7

ÖSSZKÉP: Ha nincs más, akkor ez is megfelel, feltéve, hogy megrögzött szerepjátékosok vagyunk, és képesek leszünk szemet hunyni bizonyos hiányosságok felett. A műfaj jó hírnevét azonban biztosan nem fogja öregbíteni.

6 A TÍZBŐL



gonosz madárijesz-
- még ha sokan vannak
méltatlan ellenfélnek
nyulnak.

Ha a nindzsák ugrabugrálása és hadonászása kezd idegesítővé válni, alkalmazzuk Indiana Jones módszerét – lőjük le őket.

TÁVOLKELET ÉS A VADNYUGAT TALÁLKOZÁSA – KASZABOLÁS LÖVÖLDÖZÉSSEL VEGYÍTVE



Rising Zan: The Samurai Gunman

Egy sok más PlayStation játékból készített keverék

ARTOTÉK

ADÓ:	Agetec
LESZTŐ:	UEP Systems
GJELENÉS:	Már kapható
RHATÁR:	Nincs
:	14 990 Ft
TÉKOSOK SZÁMA:	1

EZ TETSZETT, MIT
OLSZ EHHEZ?

NCHU
nló hangulatú játék, csak jobban
olgozott és sokkal szórakoztatóbb

Pisztolyok és kardok – végre együtt a két fegyverfajta. A főszereplő, Mr. Zan egy poros vadnyugati városban nőtt fel, majd átugrott pár évre Japánba, hogy mesterlövész képességeit egy titokzatos szamurájmester tanításaival egészítse ki. Aztán amikor hazatért, látta, hogy a földjét elfoglalta egy nindzsákból és fából készült harcosokból álló gyülekezet. Mr. Zan úgy gondolta, hogy itt az ideje, hogy rendet tegyen, és ennek érdekében hajlandó mind a kardforgatásban, mind a pisztolykezelésben megszerzett ismereteit kamatoztatni.

Jól hangzik? Na annyira azért nem jó. A *Rising Zan* egy sok más PlayStation játékból készített keverék egy kellemes, bár kissé kidolgozatlan formába öntve. Tulajdonképpen olyan, mint a *Tenchu* egy gyengébbre sikerült változata új környezetben és egy plusz fegyverrel. A látható japán hatásokat olyan dolgok ellensúlyozzák, mint az RPG-stílusú átvezetések (a rosszfiúk dörgő hangú beszólásai, mint például: „Jobban harcolsz, mint gondoltam. De most meghalsz...") vagy a kissé félresikerült drámainak szánt próbálkozások („És most következik... a Szuper-Faember!"). A lőporfüst és a pengecsattogtatás alatt azonban egy *Tomb Raider* stílusú üsd-és-reménykedj alapelven működő harc lapul meg. Ha viszont képesek vagyunk ellenállni a kísértésnek, és az egyszerű gombpüfölés helyett megpróbálunk némi eredetiséget is belevinni a mozgásunkba, azt a játék Hero Point-okkal jutalmazza. Ezek pedig megnövelik Zan gyorsaságát és erejét. További jó pont, hogy a harcok látványosan véres jelenetekkel vannak megtűzdelve, így például a derékban kettévágott ellenfelekből szökőkútszerűen fröcsköl a vér. A különböző pályák általában nincsenek túlbonyolítva, a nehézségük pedig a kiábrándító „menj innen ide és ölj meg mindenkit" szintjétől egészen a meglepően elgondolkodtatóig terjed.

Ami kiábrándítóvá teszi a játékot, az az egészre jellemző következetlenség. Azok a játékosok, akik olyanokon nőttek fel, mint a *Metal Gear Solid*, a *Syphon Filter* vagy a *Medal of Honour*, nem fognak tudni megszabadulni az érzéstől, hogy ez a játék nem éri el az általuk megszokott szintet. Bár akcióban nincs hiány, és a sebesség is kielégítő, a durva grafika és az ugrálós 3D elrontják a játékot. Nem beszélve arról, hogy a nem igazán pontos irányíthatóságnak köszönhetően azok a részek, ahol például pontos ugrásokra lenne szükség, csak próba-szerencse alapon játszhatóak.

Az UEP Systems javára legyen mondva, hogy legalább megpróbáltak valami eredetivel előállni, de hiába a dögös hangulat, a jól kidolgozott játékmenet vagy a néha szinte zseniálisnak tűnő megoldások, a *Rising Zan* egyáltalán nem egy különleges játék. ■

Andy Lowe

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Nincsenek lassulások, de a durva textúrák középkategóriás hangulatot adnak a játéknak **5**
- JÁTSZHATÓSÁG: Viszonylag jól kezelhető, de sok benne az ismétlődés **5**
- ÉLETTARTAM: Van lehetőség a mentésre, de nem valószínű, hogy később újrajátszuk az egyes pályákat **5**

ÖSSZKÉP:
Eredeti ötlet sok hibával. Bár a vérbőség és a jópofa bemondások sokat dobnak a játékon, nem tudják ellensúlyozni a nem túl változatos küldetéseket és az igénytelen grafikát.

5 A TÍZBŐL



Meglehetősen látványos a grafika, bár lehangoló a tény, hogy az egész játék egy előre meghatározott vonalon mozog.





Szereted az ész nélküli lövöldözést? Neked való lehet ez a játék, de készülj fel rá, hogy egyáltalán nem könnyű.

VÉDD MEG A NAPRENDSZERT AZ IDEGEN BETOLAKODÓKTÓL – MICSODA EREDETI ÖTLE



Space Debris

„Az első pillantásra egyszerűnek tűnő feladat valóságos rémálommá válik"

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Rage
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COLONY WARS: VENGEANCE
A jelenlegi legjobb űrhajós játék a PlayStationön. Szinte játszatja magát.

Igen, tényleg ismerős a helyzet. Idegenek fenyegetik az emberiséget, és nekünk egyedül kell szembeszállnunk velük. A 3D-re készült kötöttpályás lövöldözésről szóló *Space Debris* felvonultat néhány animációt a történet kibontakoztatása végett, a részleteket azonban nem szükséges ismernünk. A jó űrpilóta ugyanis először lő, és azután nem kérdez semmit.

Először is lássuk, mit kell érteni kötöttpályás játék alatt. A lényeg az, hogy egy ellenséges űrhajóktól nyüzsgő, előre meghatározott útvonalon haladunk, ahol lehet gyorsítani és lassítani, illetve jobbra-balra mozogni, viszont az úticélon nem változtathatunk. De legalább ezzel sem kell foglalkoznunk. Figyelmünket ugyanis teljesen leköti a lövöldözés, amely egyáltalán nem egyszerű feladat. A betolakodók igencsak kemények, a pályák pedig úgy tele vannak zsúfolva mindenféle pörgő-forgó, kinyíló és becsukódó dolgokkal, hogy az első pillantásra egyszerűnek tűnő feladat valóságos rémálommá válik.

Van lehetőség energiacellák és plusz fegyverek begyűjtésére, de ilyesmire nem igazán van az embernek ideje, amikor éppen szűk alagutakban kanyarog, és aprítja a gonoszokat, na meg kerülgeti a roncsokat.

Felüdülésként hatnak a szokványosnak mondható lőjünk-le-mindent-ami-mozog alapelvű pályák sorában azok a szabad mozgást engedélyező szintek, ahol olyan feladatokat kell elvégeznünk, mint például egy holdbázis megmentése vagy egy atomerőmű tápvezetékének felrobbantása. Ahhoz, hogy itt is sikeresek legyünk, már nem elég ha a kezelőgombok mesterévé válunk, hanem elő meg kell terveznünk a repülési útvonalunkat.

Mindezen variációknak az eredmén egy izgalmas, néha kiábrándító, néha azonban kifejezetten szórakoztató löv döző̋s játék. Bár messze van az eredeti ségtől (annyi alkotórészt nyúltak le az olyan klasszikusoktól, mint a SNES *Sta Fox*-ja, hogy néha kifejezett deja vu ér sünk volt), kőkemény feladat végigjáts ni. Pár óra játék teljesen tönkrevághatj az ujjainkat.

A *Space Debris* egy eléggé kellemes sikerült játék a maga nemében. Igaz, hogy alapjában véve csak lövöldözés a egész, és ez manapság nem elég egy si keres játékhoz, viszont kifejezetten sze pen van kivitelezve. Annak, aki szereti a ilyesmit, megérhet egy misét. ■

Keith Stu

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	A látványos effektek feldobják a szokványos környezetet	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Lő, lő, fordul, lő, lő...	6
ÉLETTARTAM:	Kőkemény végigjátszani, de ha egyszer sikerül, biztos, hogy nem kezdjük újra	6

ÖSSZKÉP: A *Space Debris* egy szépen kidolgozott, izgalmas játék, amely azonban napjainkban már egy kissé elavultnak tűnik. Aki azonban szerette a *Space Invaders*-t, az jól eljátszhat vele.

6 A TÍZB

Jill letette a névjegyét a szokásos telefonfülkében. Ha továbbra is ennyi hulla császkál az utcán, a kisasszonynak mozgalmas éjszakája lesz.





Amikor a kamera pásztázni kezd, tudjuk, hogy baj lesz. (Jobbra) Jill megbánta, hogy felkapcsolta a villanyt





SZÍNTELEN BESZÉLGETÉS, MŰKORCSOLYA-SZTÁROK... ÚJRA ITT A RESIDENT EVIL



Resident Evil 3: Nemesis

Érzékeink készenlétben vannak, de a feszültségtől fokozatosan

KARTOTÉK



KIADÓ:	Eidos
FEJLESZTŐ:	Capcom
MEGJELENÉS:	Február
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

A Capcom belefáradt abba, hogy megvárja, míg Hollywood összeszedje magát – a cég úgy döntött, továbbviszi a *Resident Evil* hagyományait. Ha elődjeit egyszerű cselekményű, alacsony költségvetésű próbálkozásnak tekintjük, a *Resident Evil 3: Nemesis*-t joggal nevezhetjük az ezredforduló effektektől hemzsegő zombi-extravaganzájának.

Az eseményeket megélve a játékos egész Raccoon City-n végighalad, eközben túlél egy benzinkút-robbanást és átkormányoz egy elszabadult vasúti kocsit a húsevő élőholtak között. A *Resident Evil 3: Nemesis* nemcsak hogy az eddigi legjobb gyümölcs, ami a Capcom oszakai melegházában termett, hanem egyben a PlayStation-világ egyik legnagyobb ínyencsége is.

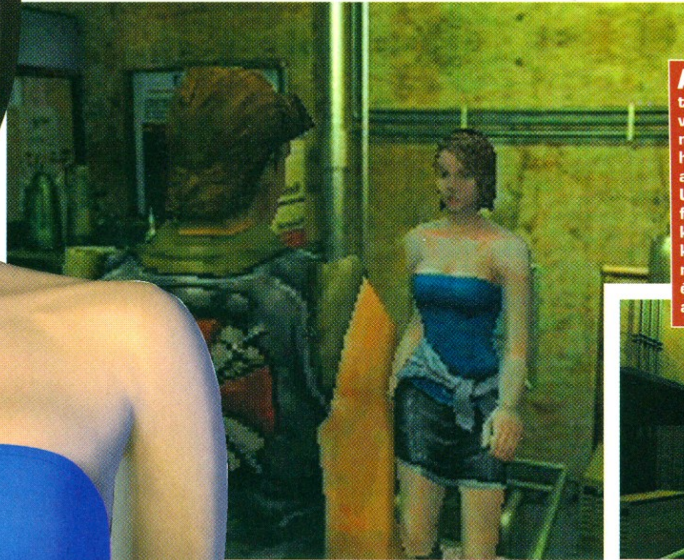
Szándékosan tartózkodunk attól, hogy a *Nemesis*-t játéknak nevezzük. Sokkal több-ről van szó, mint jól összerakott termékről. A Capcom eposzának minden részlete egy szövevényes háló egy-egy szála. Ahogy a játékos áthalad a baljósan elhagyatott utcákon, a különleges (grafikai és hang) effektek sokasága olyan légkört teremt, amely legalább annyira idegtépő és dermesztő, mint az az elszigeteltség-érzet, amelyet a legjobb zombi-filmekben láthatunk.

Azzal, hogy a játékot Raccoon City utcáira és épületeibe vitte, a Capcom potenciális csapdát teremtett önnön maga számára. Megvolt ugyanis annak a veszélye, hogy elvesztik azt a klausztrofóbia-intenzitást, amelyet az első két játék legemlékezetesebb sokkjai hoztak. Nos, a csapda talán megvolt, de a *Resident Evil 3: Nemesis* a legkevésbé sem esett bele ebbe – miközben játszunk vele, a veszélyérzet végig ott van bennünk.

Paradox módon azzal, hogy lehetővé tették, hogy a játékos átevickéljen Raccoon City utcáin, a Capcom növelte a bezártság és a veszély érzetét. Az egész város a katasztrófa áldozata. Szörnyű rombolás nyomait látjuk, akármerre nézünk. Szétvert lakások, elhagyott autók... Az egész környék egy nagy roncstelep. Hogy a fenében élhetünk vajon túl egy ekkora léptékű katasztrófát? Különösen így, hogy a halál kísért minden sarkon. A zombik széttépik az útjukba kerülő, sietősen összetákolt barikádokat, miközben préda után caplatnak; vagy épp szemétdombokról ugranak felénk, amikor kiszúrnak minket. Ezek a kis, de annál hatásosabb sokk-elemek a maximumra növelik a feszültséget kalandunk során, de egyáltalán nincsenek eltúlozva. A Capcom még egyet csavar a dolgon azzal, hogy bedobja a jól bevált szélfútta újságpapíros és kutyatámadásos trükköket. A játék szépen lassan felőrli az idegeinket. Érzékeink készenlétben vannak, de a feszültségtől fokozatosan inunkba száll a bátorságunk és romlik a koncentrációs képességünk. Mindez persze azért történik, hogy megfelelő felkészítést kapjunk a végső nagy támadásra...

A kiterjedt játékterület egyik mellékhatása az, hogy teljességében mutatja be az országot fenyegető Umbrella járványt. A *Nemesis* még a *Resident Evil 2*-t is zsebre teszi a történet szempontjából.

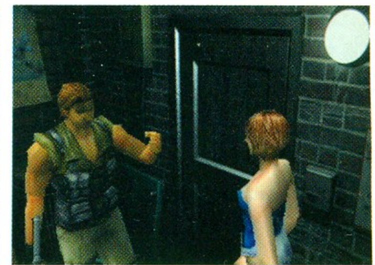
A rendőrőrsön tett látogatásunk során számos bedeszkázott szobát láthatunk – innen láthatjuk, hogy a második játékban megtapasztalt mészárlás változatlan intenzitással folytatódik. Kezdetben a sorozat hőse, Jill Valentine szerepét vesszük



A filmbejátszások lépést tartanak a cselekmény előrehaladtával. Amikor Carlos-szal találkozunk, már sejtjük, hogy a küldetés végén helikopteren menekülhetünk majd, de arra is rájövünk egyúttal, hogy az Umbrella erők parancsnoka igencsak furcsán viselkedik. Amint Jill belép a kutatóbázisra, azt látja, hogy a tiszt kivégzi csapata egy – láthatóan sérült – tagját. Sok kérdés merül fel és sok fordulat van a cselekményben a Capcom íróinak köszönhetően.







inunkba száll a bátorságunk”

fel, aki egy épp felszínre törő zombi-krízis közepén találja magát. A játék közepe felé azonban az akció középpontja Carlos lesz, aki az Umbrella járványellenes kommandójának tagja. A grandiózus befejezésre viszont újra csak Jill bőrébe bújunk. A cselekmény hatásosan magában foglalja az elődjét, de csak mint egy nagyobb sztori epizódját.

A *Resident Evil 3* valóban olyan eposz, mint a filmvilágban az *Elfújta a szél*.

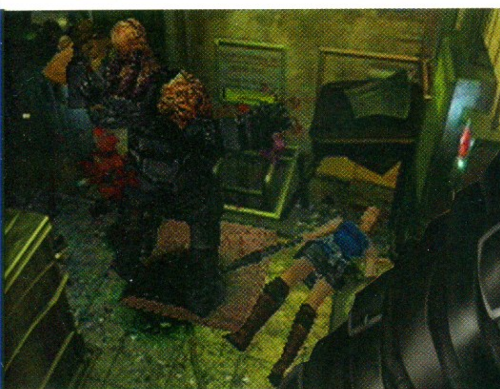
A *Nemesis* az elejétől a végéig igen kidolgozott. A helyszínek között találhatunk elhagyott éttermeket, a városházát, egy erőművet, tudományos létesítményeket és garázsokat, amelyek mind tökéletesen illenek a sorozat rejtvény-alapú természetéhez. Az egyenes sikátorok a játékosokat bevásárlóközpontokba viszik, ahol a földet hullák borítják és a frissen feltámadott egyedek friss húst keresve morgolódnak a visszhangzó helyiségekben. ▶

A Nemesis lény zavaró gyakorisággal jelenik meg a játék során. Mozgásai talán kiismerhetőek, de az biztos, hogy életveszélybe kerülünk, ha a felbukkan a közelben. A kávéháznál, vagy a rendőrörsnél számíthatunk első támadására. Átveti magát az ablakon és nyomunkba eredve azonnal kinyilvánítja a STARS tisztek iránti gyűlöletét. Támadásai kétfélék lehetnek. Vagy felemel minket és nemes egyszerűséggel feltörli velünk a padlót (megalázó), vagy belénk ereszt néhány rakétát (fájdalmas/megalázó/igazságtalan)





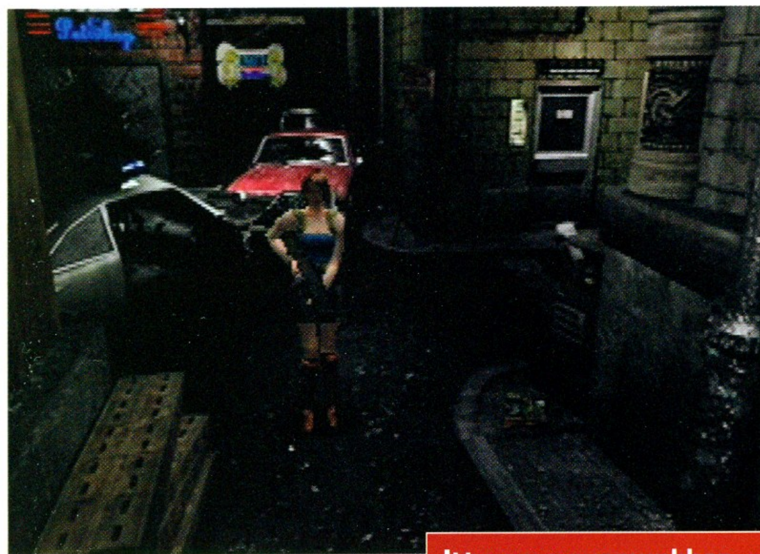


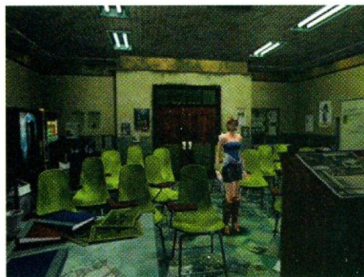




George Romero (a *Dawn Of The Dead*-ről híres) egyik legnagyobb ötlete az volt, hogy a csoszogó hullák normális emberek maradványai legyenek, akik zombi-támadásnak estek áldozatul. A *Resident Evil 3* bővelkedik ilyen alakokban, a stábban találhatunk kövér embereket, bukott rendőröket és helyi lakosokat is. Mindehhez jön még a hangok okos és hatásos felhasználása.

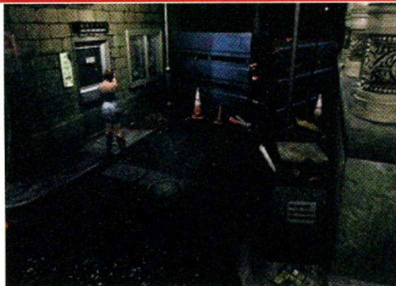
Az egykor virágzó Raccoon City utcáinak csendjét a zombik mormolása, az Umbrella-tagok távoli puskaropogása és







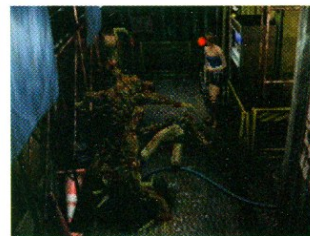




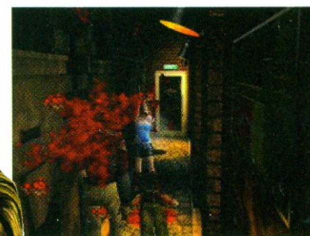
Itt van a nyomunkban. Egy idő után már olyan érzésünk támad, hogy idegeinket fogselyemnek használja a szablyafogú patkány. Klausztrofóbiás helyszínek, vészjósló zene, az üldözöttség érzete... Hogyan jutunk ki innen???

HOGY KELL...

TÖBB ZOMBIT LIKVIDÁLNI EGY LÖKETTEL



Tartsuk rajta szemünket a háttéren, amikor a zombibandák ránk törnek. Néhány szoba olyan cuccokat is tartalmaz, amelyekkel egyszerre több zombit is levadászhatunk. Az olajoshordókat egy jól ütemezett géppisztoly-sorozattal robbanthatjuk fel, a kutatóbázisokon pedig egyes csöveket eltörve zombiölő gázt ereszthetünk a helyiség légterébe...



Akár azt is megtehetjük, hogy megvárjuk, míg a bugyuta zombik sorba állnak előttünk, majd megnézzük, hány fejet szedhetünk le egy puskatöltténnyel.

„A Nemesis sosem marad le hosszabb időre"



az épp áldozatul esett emberek halálsikolya zavarja meg. A légkör még feszültebb, a Capcom emeli a tétet. Lépj be a *Nemesis* világába...

Annak érdekében, hogy a játék egyúttal újszerű is legyen, a Capcom több változást is bevezetett a *Resi* formulához képest. Ezek legtöbbje kicsi, vagy rendkívül kifinomult módosítás, de amikor például a Nemesis lénnyel találkozunk, idegállapotunkban bizony igen nagy és drámai változás áll be. Ez a teremtmény (a fordulatos cselekményből fokozatosan kiderül, miért) különös utálattal van a STARS csapat iránt, s nyomon követi a játékos minden mozdulatát. A Nemesis-szörnyedvény majdnem három méter magas, és egyik kezébe belenőtt egy gránátvető. Sokkoló debütálását egy ablakon áttörve mutatja be. A *Resident Evil* család legújabb tagjának hatása igencsak megdöbbentő, és nehéz megállni, hogy tele ne menjen a gatya, amikor a félelmetes monstrum a nyomunkba szegődik.

A könyörtelen Nemesist csak közvetlen közelről, nehézfegyverzettel bevitt találatokkal fektethetjük két vállra. Gránátvetővel, puskával, vagy magnummal érdemes csak megpróbálni a szörny megállítását. A lényt végül is megállásra bírhatjuk, s megpróbálhatunk elmenekülni, de sztárgázsijához méltóan a Nemesis sosem marad le hosszabb időre. Hosszú árnyéka végig ott kísért a játékban, amint a többi karakter megbeszéli vele csatáit és dübörgésre emlékeztető hangeffektek tudatják velünk, hogy közeleg a barátságtalan óriás. A veszélyérzet a játék során igen gyakran fokozódik a tetőfokig. Ó igen.

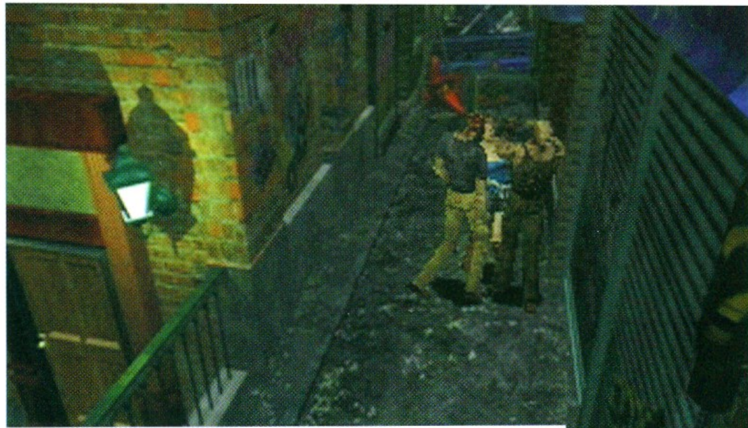
A Capcomnak egy másik jó, bár kevésbé sikeres ötlete is volt arra, hogy elkerülje a *Resident Evil 3* túlzottan átláthatóvá válását. Ahogy a Raccoon City-beli események a rosszról a még rosszabb felé fordulnak, a filmbejátszásokból megtudhatjuk, milyen problémák várnak ránk. Ezek palettáján a Nemesis újra felbukkanásától tíz húsvadász kitartó támadásáig sok minden ott van. Ezen a ponton a képernyő kifehéredik és két szöveges opció jelenik meg. Bármelyiket választjuk, döntésünk közvetlen hatással lesz a játékra, s csavarunk egyet a cselekményen. A legjobb példa az, ahogy Jill megold egy ▶







Minden a csúcson. A grafika, különösen a renderelt háttér egyszerűen fenomenális. Raccoon City romokban hever és minden helyszín csak erősíti bennünk ezt a tudatot.







Én táncolnék veled... Jill tangózik egyet néhány debil társaságában, majd elővesz kis puskacsövét és arcon lövi őket.

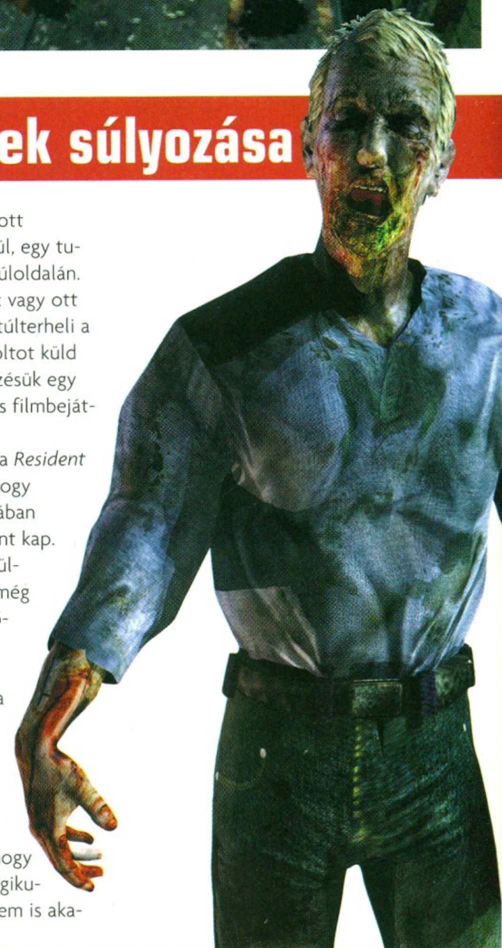


„A rejtvények súlyozása

kapcsolós rejtvényt egy elhagyott erőműben. Ahogy távozni készül, egy tucat zombi jelenik meg az ajtó túloldalán. Hősnőnknek két választása van: vagy ott marad és megküzd velük, vagy túlterheli a generátort. Utóbbi sokmillió voltot küld át a zombik zsigerein, s a kivégzésük egy újabb, felvillanyozóan látványos filmbejátszást eredményez.

A sekélyes *Dino Crisis* után a *Resident Evil 3: Nemesis* azt bizonyítja, hogy a Capcom újra kirobbanó formában van és a túlélési horror is új színt kap. Ha a *Resident Evil 3*-at csak a külsőségek alapján ítélnénk meg, még azt hihetnénk, hogy csak az elődök feltupírozott változatáról van szó. Ebben az esetben viszont nagyot tévednénk. Igen, a rejtvények jellege ismerős már („találd meg A-t, hogy megkapd B-t és aztán megoldd C-t"), de valójában ez a sorozat egyik legeltaláltabb része.

A rejtvények súlyozása olyan, hogy épp elég kihívást kínálnak. Logikusak, de nem túl könnyűek, és nem is aka-

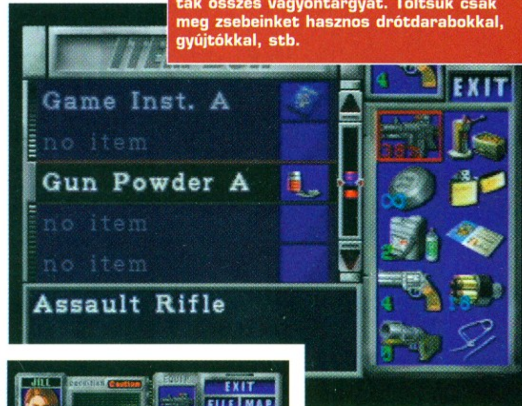






A város katasztrófájának talán egyetlen jó oldala az, hogy elrabolhatjuk a halottak összes vagyontárgyát. Töltsük csak meg zsebeinket hasznos drótdarabokkal, gyújtókkal, stb.







HOGY KELL...

HÁZILAG MUNÍCIÓT KÉSZÍTENI



Kézifegyverünk és puskánk tűzerejének növelése érdekében finomítsunk A és B osztályú puskaport újratöltő szerszámunkkal.



Porainkat kombinálhatjuk is annak érdekében, hogy új és izgalmas töltényeket készítsünk a gránátvetőnkbe.



Á, feltaláltuk a tűzsorozatokat. A BC a savas változat (csúnya egy termék), az AB gránátok készítéséhez kell, a C bevetésével pedig jön a hideg.

olyan, hogy épp elég kihívást kínáljanak...”

dunk el miattuk. Ugyancsak vannak olyan kétkezi feladatok, mint több fej átlövése egy puskalövéssel, vagy a mindenható Nemesis megregulázása.

Az az igazság, hogy a Capcom a *Resident Evil* irányítószerveit és a rejtvényeket már az első alkalommal is elég jól eltalálta, így a folytatásnak az lehet a feladata, hogy továbbfejlessze a túlélési horror műfaját – még több mohó, húsevő zombival és kihívást jelentő, de nem dühítő rejtvénnyel.

A *Nemesis* a sorozat logikus befejezése, amely a sorozat hírnevéhez méltóan búcsúzik a PlayStationön.

Raccoon City zombijai ijesztő tempóban rothadnak, de a *Resident Evil 3* továbbra is olyan friss, mint az Orbit-rágós lehelet. Az új évezred első klasszikusa. ■

Steve Merrett



Már megint összetalálkoztunk.
Ha még egyszer ilyen közel kerülünk a Nemesishez, valószínűleg már halottak leszünk.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
SILENT HILL
Jó pár liter vérrel fellocsolt pszichohorror.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

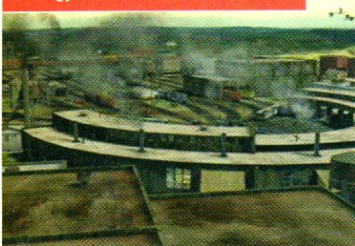
- GRAFIKA: Szuper. Tökéletesen visszaadja a gyilkos járvány érzését **10**
- JÁTSZHATÓSÁG: A nagyobb területnek köszönhetően még több rejtvény vár ránk **10**
- ÉLETTARTAM: Méltó a hagyományokhoz **9**

■ ÖSSZKÉP:
Egyszerűen briliáns darab. A *Nemesis* hiteles környezetet teremt, gonosz ellenfelekkel népesíti be a környezetet és Raccoon City egész területét teleszórja agyafúrt rejtvényekkel. Lélegzetelállító.

10 A TÍZBŐL



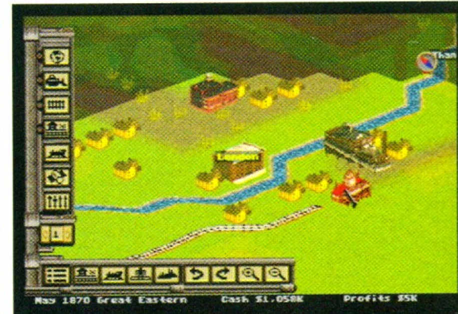
A grafika és az opciós képernyő kidolgozottsága egy kicsit több figyelmet érdemelt volna.







„És Mrs. Jones? Gondoskodjon róla, hogy ez a vastag barna boríték reggelre Two-Jags Prescottba érjen..."



Igen, a hálószobájuk ablakai előtt fektetheti le a sineket. Hehehe. És he.

TUDJÁK-E TARTANI A MENETRENDET A MEGALOMÁNIÁSOK?



Railroad Tycoon II

„Lenyűgözően sokszínű anyag kezdő MÁV-igazgatóknak"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Take 2
FEJLESZTŐ:	Pop Top
MEGJELENÉS:	Március
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

THEME HOSPITAL
A felpuffadt fejekre kell megtalálnunk a gyógymódot, és alulfizetett nővéreket kell lecsillapítanunk.

A gőzmozdonyok korszaka volt az igazi. Azokban az időkben nem számított, hogy mi akadályozta a vonat útját a vaspályán – levelek, bölény, mexikói banditák, sínekhez kötözött hősnők („Si-hu! Si-hu!", „Segíííítsééég! Segíííítsééég!" stb.) –, mert semmi sem tudta megakadályozni, hogy a szerelvény időben befusson az állomásra. Szerencsére a fékezés technológiája azóta jelentős fejlődésen esett át.

A PC-n is sikeres *Railroad Tycoon II* stratégiai/menedzser játék a „vasparipák" korába kalauzol el minket. Vasúti pályákat fektethetünk le, állomásokat építhetünk, vonatszerelvényeket vásárolhatunk, és kiválaszthatjuk azokat az árukat, melyek elszállítása maximális profittal kecsegtet, majd a prérik feldarabolásával kiszoríthatjuk a rivális vasúttársaságokat. Ha már az alapokat megszereztük, nagyobb befolyásra is szert tehetünk a fűrésztelepek és gyapotültetvények fölötti ellenőrzés átvételével. Távírókészülékek üzembe helyezésével és utaskiszolgáló épületek létrehozásával minden területen fejleszthetjük az infrastruktúrát, vagy az alkalmazottak felvétele és kirúgása közötti kis időben bekukkanthatunk a tőzsdére is. Rengeteg térkép, kampányleírás és rövid történelmi útmutató segít abban, hogy az USA dél-keleti részéből a kínai előhegységig terjeszkedjünk. Lenyűgözően sokszínű anyag kezdő MÁV-igazgatóknak. Csalódottak lesznek azok, akik virtuális vasútmodellekkel szeretnének babrálni, mert nem ez a játék célja. Nevetséges, hogy nincs lehetőségünk alagutak építésére, ezért vagy meg kell kerülnünk a hegyeket, vagy el kell szenvednünk mozdonylefullasztó meredek emelkedőket.

Az *RTII* inkább menedzserszimulátor mint építőjáték, mely potenciális szórakozást nyújt a nyerészkedésre hajlamosaknak. A PlayStationös átiratba azonban határozottan hiba csúszott, nevezetesen azokra a pocsék grafikai elemekre gondolok, melyek a játék elején nyújtanának tájékozódási pontokat. A Dewitt Clinton nevű gyorsjáratú tehervonatunk például majdnem úgy néz ki, mint egy sor pacafolt, és sok épületet csak úgy tudunk azonosítani, ha rákattintunk. A kidolgozottság hiányossága elég sajnálatos, mert birodalmunk szemrevételezése még akkor sem túl szívderítő, ha az már teljesen kiépült. A szövegek is a legolvashatatlanabb betűtípusokból állnak, és a rengeteg vezérlőikon ellenére D-pad segítségével kell kommunikálnunk egy otromba egérközpontú kezelőfelületen.

Kár, mert a játék munkaigényes könyvviteli rendszeréhez áttekinthetőbb megjelenítésre, és egy gyorsabb, gördülékenyebb kezelői felületre lenne szükségünk, az egyszerű felbukkanó menü helyett. A játékban rejlő integritás tagadhatatlan, és a stratégák kemény magja talán kitart mellette, de az biztos, hogy angyali, vagy méginkább vasúti ingázói türelemre lesz szükségünk hozzá. ■

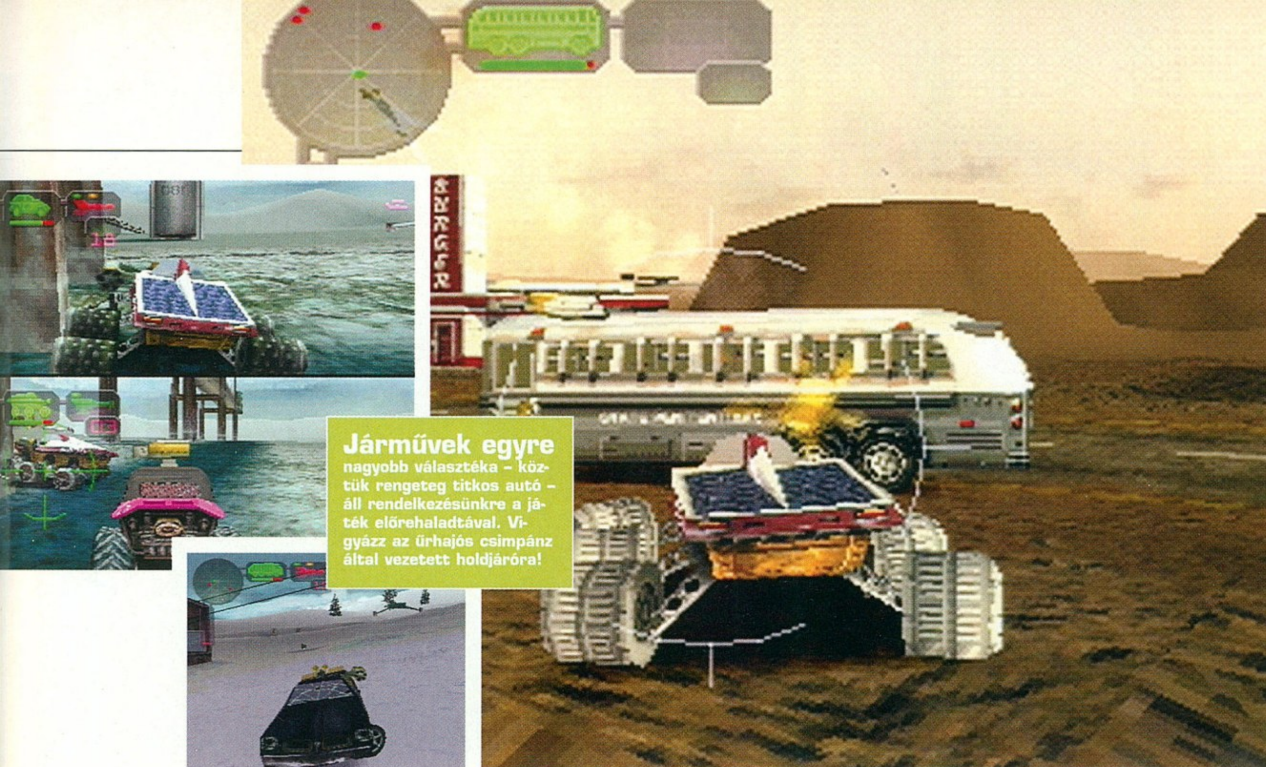
Zy Nicholson

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	A mozgatható grafikai elemek alacsony felbontásúak és az opciós képernyők szörnyen néznek ki	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Kiváló nyerészkedős vasúti szimulátor, barátságtalan kezelőfelülettel	7
ÉLETTARTAM:	Lehetne magasabb is a pontszámod, de nincs játék közbeni mentési lehetőség? Ezt elrontották	3

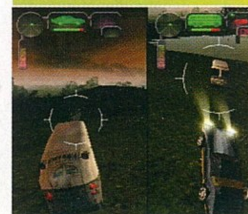
ÖSSZKÉP:
A *Railroad Tycoon II* PlayStationre konvertált verziója nagyszerűen sikerülhetett volna, de ebből a remek játékból a szörnyű átirat miatt csak egy nagy gőzölgő halom lett. Tolatás vakvágányra.

5 A TÍZBŐL



Járművek egyre nagyobb választéka – köztük rengeteg titkos autó – áll rendelkezésünkre a játék előrehaladtával. Vigyázz az űrhajós csimpánz által vezetett holdjáróra!





A sorozat legújabb dar a *V8: 2nd Offence* éppen olya szórakoztató, mint elődje. Jó, játszottál az előző résszel, de

MELYIK A JOBB? *VIGILANTE 8* VAGY A *VIGILANTE* ? TULAJDONKÉPPEN EGY KICSIT EZ IS, AZ IS...



Vigilante 8: 2nd Offence

„ Legfőbb probléma az irányítás. Túlságosan elnagyolták ”

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Activision
■ FEJLESZTŐ:	Luxoflux
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TWISTED METAL 2
A *Twisted Metal 2* sokkal változatosabb és jobban rabul ejtő sikerdarab az autós háború műfajában.

Elméletileg a *Vigilante 8* iszonyú jó ötlet. Szórj autókat és fegyvereket egy fazékba, ízesítsd sok gumicsikorgással és szórd meg egy kis golyózáporral. Ez az a játék, mellyel a legközelebb tudunk jutni Mad Max világához PlayStationünkkel. Ami csak jó lehet. Igaz?

Majdnem. Bár a játék kiinduló koncepciója elég szilárd alapokra épült, és az autós harc elég izgalmasnak ígérkezik, de a megvalósítás egy kicsit kiábrándító. Ez részben annak a ténynek tudható be, hogy néhány mutatós extrán kívül (melyekre a későbbiekben röviden rá fogunk térni) a sorozat legújabb része majdnem megegyezik elődjével. És azt is hozzá kell tennem, hogy az eredeti *Vigilante 8* sohasem volt annyira jó, mint legfőbb riválisa a *Twisted Metal*. A legfőbb probléma – mint ahogy az előző részben is – az irányítás. Túlságosan elnagyolt ahhoz, hogy egy rendes kézifék-be-fordulás-tűz típusú – a *Vigilante 8*-ra nagyon rászoruló – akciót végre lehessen hajtani. A járművek fordulási köríve túlságosan nagy, szinte lehetetlen az autó orrát pontosan a kívánt irányba állítani, ami egy közelharc közepette elengedhetetlen. A fizikai törvények figyelmen kívül hagyása – nekimennek a lökhárítódnak, és már repülsz is a levegőben – finoman szólva dühítő. Robbanások alkalmával is előfordul, hogy mélyen a sztratoszférában találjuk magunkat. A rendelkezésünkre álló fegyverek is – a hétköznapi rakétáktól a gyakorlatilag hasznavehetetlen aknavetőkig – pontosan megegyeznek az előd arzenáljával. Viszont a teljesen új járműpark, (melyben olyan ínyencségek szerepelnek, mint a kukásautó, vagy a kaszkadőrmutatványokhoz használt motor oldalkocsival) különleges, egyedi és potenciálisan pusztító fegyverek széles választékával van felszerelve. A különböző pályák bámulatosan hosszúak, és tele vannak váratlanul felbukkanó apróbb nyalánkságokkal is. Például egyenesen keresztül hajthatunk a bayoui pályán lévő kastélyon, és ledurranthatjuk az épület legendákból ismert hét szellemét. De végül is a lényeget tekintve majdnem ugyanazt kapjuk, mint az előző részben, eltekintve néhány új nyomógombtól. Valójában a *Vigilante 8: 2nd Offence*-ben csak az a három új furgon számít igazi újításnak, melyeket át lehet alakítani sílécek, hajócsavarok és légpárnák segítségével, hogy a havon, a vízen és az úttalan utakon is elboldoguljunk. Ez azonban nem tűnik elég indoknak arra, hogy ennyi pénzt kiguberálj érte, hacsak az eredeti játéknak nem voltál igen lelkes híve, – és akkor még nagyon korrektül fogalmaztam. ■

Jes Bickham

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Jól kidolgozott és változatos, de a filmrészletekkel van néhány kellemetlen probléma	7
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Vezetés és lövöldözés, plusz néhány egyszerű küldetés	6
■ ÉLETTARTAM:	A kétjátékos mód segít, de végső soron ez is ugyanaz a játék	7

■ ÖSSZKÉP:
A *Vigilante 8* folytatása nagyon kevés újdonságot és különlegességet nyújt az eredetihez képest. Ha a versenyzés izgalmával szeretnénk feldobni magunkat, messze jobban járunk a *Speed Freaks*-el, vagy a *Crash Team Racing*-el.

6 A TÍZBŐL



A csillogó-villogó bevezető képsor nagyjából az egyetlen olyan dolog, amit játékteremben nem kapsz meg pénzért.





Megvan! Meg... – oh! A belső golyóvezető sínek a karokhoz vezetnek, a külsők a játéktéren kívülre. Zárd le a visszapattanó golyó útját! A parittyák egyre nagyobb szögben ütik egymáshoz a golyót, így az előbb-utóbb legurul. Akkor minden világos?

GOLYÓK ÜTKÖZNEK, ÜTŐK ÜTNEK, KRITIKUSOK TŰNŐDNEK...



Pro Pinball: Fantastic Journey

„A flipperjátékok minden olyan eszközét felvonultatja, amiről csak álmodoztál"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Empire
FEJLESZTŐ:	Cunning Developments
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

PRO PINBALL: TIMESHOCK
Műfajának egyik legjobb játéka.

Lehet, hogy a génmanipulált paradicsomok fogyasztásával és az atomerőművek múzeummá alakításával már megtettük az új évezredhez méltó első bizonytalan lépéseinket, de azért maradt néhány olyan szabadidős tevékenységünk, melyektől sosem fogunk megválni. A Verne Gyula regényeiből ismerős gőzhajtású járművek megformálásával a *Pro Pinball: Fantastic Journey* egy megszólalásig élethű flipperasztalt varázsol PlayStationünkbe.

A fizikai modellezés határozottan realisztikus, és mindemellett a nagyfelbontású játékmező bitképe sem lóg ki a képernyőről, így nincs szükség a zavaró képernyőgörgetésre sem.

Bár csak egy játékasztalról van szó, de a *Fantastic Journey* majdnem minden korszerű, vágyainkat beteljesítő flipperelemet tartalmaz. A bal és jobb oldali lapocskák sorrendben való eltalálásával „combo" értékelést kaphatunk, vagy a betűk összegyűjtésével szavakat állíthatunk össze bonuszpontokért. Videó módban a flippergombok segítségével mátrixpontos megjelenítésű kiegészítő játékokkal tehetjük próbára reflexeinket. Találhatunk még egy mágneses golyómentőt is, mely a bal oldali külső járatról magához vonzza a szeszélyes golyókat. Ezt az ötletet utoljára a klasszikussá vált *Black Knight 2000*-ben láthattuk. Középen egy egyszerű pörgettyű foglal helyet, mely magabiztossá teszi azokat a kezdőket, akik nem olyan jók, mint ahogy gondolják. A legjobbak listájára feliratkozni akaró flipperprofiknak azonban a pontszámszorzó működésének elsajátítása jelenti a legfőbb célt. Ha a formatervezésben bekövetkezett lanyhulást nem számítjuk, a *Fantastic Journey* még jobban sikerült, mint elődje a *Pro Pinball: The Web*. Ezt a flipperjátékot kifejezetten videojátékosok részére tervezték, és éppen ez a bökkenő. Hogy a flipperesek szóhasználatával éljünk, ez egy olyan asztal, mely kifoszt a golyóidból, de így is mindig visszacsábít, hogy könnyítsen zsebeid tartalmán. Persze mivel ez egy szimuláció, nem veszthetsz sokat...

Mi szeretjük a flipperjátékunkat, és elfogadjuk azt is, hogy a retrofanatikusok rövid távú időtöltésnek tekintik ezt a szimulációt, de egy igazi rajongó tudja, hogy egyre kevesebb flipperasztalt állítanak fel kocsmai helyekre, mert egy ilyen mechanikai szépség, egy ilyen fizikai csáberővel bíró komplikált analóg kézművesremek sehogy sem illik egy ilyen környezetbe. Ez a vonzerő tartós, és egy dual shockos támogatás sem képes megteremteni ezt a hangulatot. El tudod képzelni azt, hogy ha te mondjuk nagyon szeretsz asztalifocizni, hokizni vagy akár sárkányt eregetni a haverokkal, elrohansz a boltba és megveszed ennek a konzolra írt szimulációját? Ha igen, a *PSM* megígéri, hogy legközelebb ledorongoló kritikát fog írni egy díszhalakkal teli virtuális akváriumról. ■

Zy Nicholson

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	A világítás és a mozgás a helyén van, de a játékmező grafikai kidolgozottsága elcsúszott	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Olyan jó szórakozás, mint egy virtuális golyóval való játék	4
ÉLETTARTAM:	20 perces elfoglaltság minden második héten, „eszi, nem eszi, nem kap mást" – stílusban	2

ÖSSZKÉP: A *Pro Pinball: Fantastic Journey* elsőrangú virtuális flipperasztal, de mindemellett meglehetősen felhígított élménynek ígérkezik, ha az igazi játék fizikai élvezetével hasonlítjuk össze.

4 A TÍZBŐL





Sajnálatos módon az izgalmas pillanatokban, mint a startnál, minden lelassul.



Ilyen kép tárul elénk a pilóta nézőpontjából. Feltéve, ha a versenyző szokatlanul magas, akkor... Az opciós képernyő és a visszajátszási mód jól néz ki, bár hónapokig tart, míg betöltődik.





300 KM/H SEBESSÉG FELETT MÁR NEM FOGOD TUDNI, HOGY MELYIK IRÁNYBA KELL KANYARODNI



F1 World Grand Prix

„Ha a grafika nem fogja elvenni a kedved, a kormányozhatóság biztosan...”

KARTOTÉK

KIADÓ:	Lankhor
FEJLESZTŐ:	Lankhor
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

A EZ TETSZETT, MIT ZÓLSZ EHHEZ?

ORMULA 1 '99
A régóta futó sorozat legújabb darabja, össze sem lehet hasonlítani a gyászos múltú F1 '98-al.

Vessünk egy búcsúpillantást jobb lábunkra, mielőtt elindulnánk az *F1 World Grand Prix* egyik futamán, mert idegességünkben biztosan le fogjuk rágni azt, mire sikerül egy kört megtennünk. Hogy miért? Mert míg az egyenesekben minden gond nélkül tökéletes boldogságban úszva száguldhatunk, autónk rögtön zabolátlanná válik és kipördül a sóderrel felszórt biztonsági sávra, amint neszét veszi egy – akár a legenyhébb ívű – kanyarnak.

Nincs a vezetésben túlságosan segítségünkre az a tény, hogy a kanyarokat túl későn vesszük észre. Bár az autó mindkét oldalán kitűnő a grafikai kidolgozottság – nézőkkel zsúfolt lelátók, TV-kamerák, lehorgonyzott jachtok –, a képernyő egy kulcsfontosságú területét, úgy tűnik, elhanyagolták, és mi kétségbeesetten hunyorgunk egy középen lévő apró pontra, miközben azt találgatjuk, hogy mikor fog előtűnni a következő hajtűkanyar. Ez a kis rész azonban elmosódott szürke folt marad nanoszekundumokkal azelőttig, míg kiderül, hogy egy betonfal, amibe több mint 320 km/h sebességgel becsapódunk. Hogy a helyzet még rosszabb legyen, úgy tűnik, hogy ezek a lelátók és jachtok kedvezőtlen hatással vannak a képkocka-sebességre. Ha egy kicsivel több versenyautó van a képernyőn, az egész látvány kényelmetlenül szaggatottá válik, ami kevésbé tudja érzékeltetni sebességünket. Például mikor a hockenheimi pályán egy kanyarkombináció elé érünk, lefékezünk egy olyan, érzésünk szerinti 60 km/h körüli sebességre, majd rápillantunk a műszerre, és megdöbbenve látjuk, hogy még mindig 240-nel száguldunk és meg fogunk halni. És ha a grafika még mindig nem vette el a kedvünket, a nevetségesen túlérzékeny kormányozhatóság meg fogja tenni a magáét. Minderre azonban van megoldás. Kapcsoljunk szimulációs (Simulation) játékmódból játéktermi (Arcade) stílusú játékmódra, melyben gyakorlatilag lehetetlen kipördülnünk. Igaz, ezután roppant egyhangúvá válik a dolog, egy *Ridge Racer*-höz jutunk hihetetlenül darabos grafikával, unalmas tájjal - és nem kell megküzdenünk egyetlen pályáért sem.

Kár, hogy mindez így van, mert a játékban valahol egy kitörni készülő *Formula 1 '99* trónkövetelő van eltemetve. A versenyautók lenyűgözően jól megépítettnek és különösen hitelesnek tűnnek, amint végigszáguldanak Eau Rouge-on. Kitűnő visszajátszási lehetőség áll rendelkezésünkre, és minden új pályát egy helikopteres bemutatás keretében ismerhetünk meg. Az 1999-es versenyadatok a lehető legnaprakészebbek és pontosak. Azok, akik minden F1-es pályát kívülről ismernek, és valószerűtlen hajlamuk van a kormányozhatóság finomságaiban elmerülni, talán valamit ki tudnak hozni az *F1 World Grand Prix*-ből. Az elsöprő többségnek azonban messze jobb választásnak tűnik a *Formula 1 '99*. Ettől csak idegbajt kaphatunk. ■

Jonathan Davies

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Annyira életlen és szaggatott, hogy még kormányozni sem lehet rendesen **5**
- JÁTSZHATÓSÁG: Túl frusztráló ahhoz, hogy élvezetes legyen **4**
- ÉLETTARTAM: Vajon létezik-e olyan ember, aki egy teljes szezonon keresztül el tudja viselni? **6**

ÖSSZKÉP:
Ha van választási lehetőségünk, sokkal jobban járunk a *Formula 1 '99*-cel. Az *F1 World Grand Prix* csalódást keltő egyvelege a silány grafikának, a rossz irányíthatóságnak és az elpocsékolt lehetőségeknek.

5 A TÍZBŐL



Ez a *PSM* labdavezetési versenye. Szedd össze minden tudásod és ítélőképességedet és rúgd a... Várjunk csak! Elfelejtettük befesteni a labdát. A románok a pályára való vizeléssel fejezik ki a bírói döntéssel szemben érzett csalódottságukat.



A KONAMI MEGSZÁLOTTAN PRÓBÁLJA BEVENNI A LÉLEKTELEN *FIFA 2000* KAPUJÁT...



ISS Pro Evolution

„ A Konami által megalkotott irányítási rendszer segítségével megtévesztő mozdulatokat

KARTOTÉK



KIADÓ:	Konami
FEJLESZTŐ:	KCET
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–4

Egyetlen gyönge láncszem akár az egész csapat összteljesítményét ronthatja le. Ezt tanúsítja a Manchester United ponteredményének alakulása is Schmeichel Taibira és Bosnichra való lecserélése óta eltelt időszakban. Hasonlóképpen lehetünk tanúi Paolo Wanchope csapattársai lesújtó pillantásainak, mikor a West Ham csatára egy újabb biztos helyzetet hagy ki. Van, amikor egyetlen apró momentumon múlik az, hogy a csapat a győztesek táborához fog-e tartozni, vagy marad a siker küszöbén. Isten hozott az *ISS Pro Evolution* világában.

Tévedés ne essék, a Konami legújabb labdajátéka még mindig a PlayStation egyik legjobbja. Bár a játék messze van attól, hogy meggyőző győzelmet arasson a *FIFA 2000*, az *UEFA Champions League* és társai fölött, de a Konami igencsak megnehezítette az első helyért küzdők életét. A káprázatos megjelenítés, a lenyűgöző animációs jellemzők, a páratlan filmbetétek és a konzolok összekapcsolására is lehetőséget biztosító játékmód dacára van egy olyan szerencsétlen elem, ami miatt az *Evolution* fejlődése bizonytalan lábakon áll a sorozat kezdete óta. Az ezt megelőző *ISS Pro*-hoz hasonlóan az *Evolution*-ben is meg kell fizetni az árat a rögzített animáció dicsőségéért. A játékosok gyakran lemerevednek, ha elvesztik a labdát, és a motion capture animáció ilyenkor lázasan próbálja utolérni az eseményeket. Ezzel lehetetlenné válik a labda visszaszerzése, és több ilyen incidens után hihetetlenül tehetetlennek tudjuk érezni magunkat. Szokásos körülmények között egy ilyen apró hiba megbocsátható lenne, de itt nagyon kilóg a lóláb, mivel az *Evolution* többi része nagyszerűen működik. A játék minden más szempontból lélegzetelállító, akár a realisztikusságot, akár a kezelés egyszerűségét vesszük. A Konami által megalkotott irányítási rendszer segítségével megtévesztő mozdulatokat tehetünk, precízen kidolgozott passzokat továbbíthatunk és akár 27 méterről is kapáslövésekkel bombázhatjuk a kaput. Mindemellett ez a tragikus fogyatékosság azt is jelentheti, hogy a PlayStation eme vitathatatlan futballkirályának uralma rövid életű lesz. Lehet, hogy túl szigorúan ítélem meg a dolgot, de ez olyan, mintha Mona Lisanak bajuszt rajzoltak volna. Tönkreteszi az egész *Evolution* című remekművet, ami egyébként a tökéletességgel határos. A játékban a nemzetközi porondra is kiléphetünk, a világ minden részéről csapatokat gyűjthetünk össze, melyek mindegyikének megvan a maga erőssége és gyengéje. Megtalálhatjuk a szokásos bajnokságokat és bemutatókat, melyeket a csapatok bejelentésekor hihetetlenül hangulatos szurkolói zsivaj és tömegjelenetek előznek meg zászlólengetéssel, kántálással és panoráma-felvételek lenyűgöző képsoraival fűszerezve.

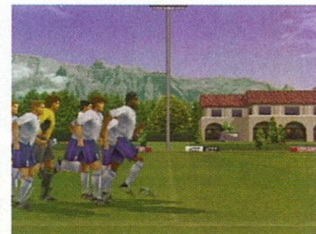
De az *Evolution* nem csak a külsőségekről szól, hanem – reméljük a *FIFA 2000* fejlesztőgárdája is figyel – a szakértelemről is, és ebben a tekintetben lehengerli a brazilok 1970-es válogatottját is. A Konami rászolgált hálánkra, azzal, hogy a rendelkezésünkre álló rengeteg mozgástípust kezelhető szinten tartja. A joypad elülső gombjaival hajthatjuk végre a szokásos passzokat, kapura lövéseket és kísérelhetjük meg a keresztbeadásokat, míg a D-pad segítségével az átadásokat irányíthatjuk vagy a rúgás erősségét állíthatjuk. Ez a szisztéma önmagában már a kezdő játékosoknak is jó alapként szolgál, de ezen túlmenően a vállgomboknak másodlagos funkciói is vannak. Ha az elsődleges irányítógombokkal együtt használjuk ezeket, a játékosok hosszabb labdákat tudnak előre adni, hajszál pontossággal tudják a labda útját keresztezni, és elsőrangú megmozdulásokat tudnak végrehajtani. Hihetetlenül jó irányítási rendszer, mely minden játék után egyre jobbnak tűnik. A játékos az irányítás minden jel-



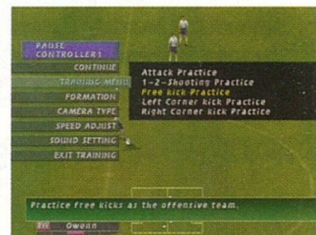


A Manchester United sorfala beváltja fenyegetését: „Feltesszük a cilinderünket!" Ez a Fred Astaire csel. A grafika olyan hihetetlenül élethű, hogy szinte hallani lehet a bőrlabda megnyugtató puffanását az arcon.

HOGY KELL...
A SZABADRÚGÁSOKAT JÓL KIHASZNÁLNI



Mikor a játékosok összegyűlnek a tizenegyesen belülre, a kulcspozícióban lévő csatárokat a joypad-en található ikonokkal jelölik meg...



A mérkőzés minden elemén csiszolhatunk, de az igazi rajongók egyből a szabadrúgások gyakorlását fogják választani.

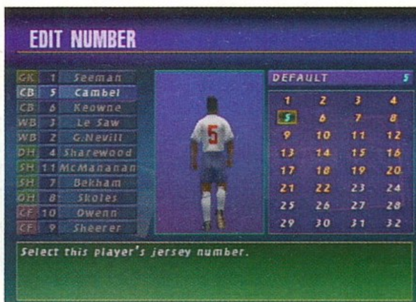


A szabadrúgásokat bármely szögből elvégezhetjük a kapu előtt felsorakozó sorfal előtt. A rúgáshoz állítsuk be a labda irányát és röppályáját a D-pad segítségével, de a lövés erősségét sose állítsuk 55%-nál magasabb értékre, mert a labda a felső kapufa fölött fog elvitorlázni.





Isten hozott a kihagyhatatlan „Falusiak első XI-ének összehozása" c. előképnél.



tehetünk, és precízen kidolgozott passzokat továbbíthatunk...”

lemzőjét pontosan tudja gyakorolni. A hosszú labdákat általában kevés eséllyel tudjuk pontosan célba juttatni, de könnyen meglephetjük a védőket, ha az L1 gomb segítségével a szokásosnál nagyobb ívben tudjuk előre rúgni a labdát. Semmihez sem hasonlítható érzés, ha egy ilyen hosszú átadást sikerül elcsípnünk (kiegészítve egy fejessel és rálövéssel). Ennek fényében jól látható, hogy a *FIFA 2000*-ből mennyire hiányzik a labdakezelés irányíthatósága és pontossága. Az *Evolution* új mércét állított fel a futballjátékok világában, és a kiemelkedően jó irányítási rendszer igencsak nehéz feladat elé fogja állítani a versenytársakat. Szomorú, hogy az irányítás szakadozó folyamatossága megtépázza ezt a dicsőséget. Ennek ellenére a Konami jogosan foglalja el újra a PlayStation bajnokságának vezető helyét. Végül is az a lényeg, hogy a futball legyen az igazi győztes...

Steve Merrett



Egy újabb kapu előtti bohózatban Mike vereséget szenved, és átnyújtja Marknak a harmadik írásbeli figyelmeztetését, ami már a harmadik ezen a héten (Kirúgva, mint tegnap – Ed.).

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Valahol a *FIFA* és az *ISS* között foglal helyet. Az *UEFA*-t a komplikált játszhatóság és a szakavatott irányíthatóság jellemzi.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Káprázatos, gördülékeny, nagyszabású és jól kidolgozott	10
JÁTSZHATÓSÁG:	A kétszintű irányítással a játék velünk együtt fejlődik	8
ÉLETTARTAM:	Legyünk nyugodtak, a kezdőknek sokat kell majd tanulniuk	9

ÖSSZKÉP:
Minden tekintetben lélegzetelállító. Az *ISS Pro Evolution*nak minden erőlködés nélkül sikerül megteremtenie a szakavatott és taktikus futball hangulatát. Az egyetlen csalódásra adó dolog a rögzített animációkhoz való szolgai függősége.

9 A TÍZBŐL



Az útközben végrehajtott trükköknek köszönhetően mégtöbb féle módon eshetünk le a motorunkról.

Mindegy, milyenek az opciók – a gagyi az gagyi.



A start elég kaotikus, ahogy a motorosok átesnek egymáson.

IZGALMAK ÉS BUKÁSOK A SUPERCROSS VILÁGÁBÓL. NA JÓ, INKÁBB CSAK A BUKÁSOK...



Supercross 2000

„Úgy dől, mint egy superbike, de úgy kanyarodik, mint egy tolókocsi"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	EA Sports
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	11 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Megadja azt a vagányságot, amely gyakran hiányzik a gyorsasági motoros játékokból

Sokak szerint jó buli lehet az ég felé röppenni egy morgó-sivító, kétütemű terepmotoron. Leszámítva az esetleges szakadt izületeket és elrepedt szárkapocs-csontokat, a motocross az egyik legizgalmasabb motorsportnak számít.

Egy ilyen kaliberű játék pedig rádöbbent arra, hogy ezt a versenytípust kitűnően át lehetne ültetni a számítógépek világába. Mivel is döbbent rá erre a *Supercoss 2000*? Egyszerűen azzal, hogy önmaga csupán egy félresikerült próbálkozás.

Több szempontból nem lenne messze attól, amire a motorok szerelmesei vágynak, de néhány szembetűnő hibája mégis lehúzza.

Mi a legfontosabb dolog, amit egy motorral csinál az ember? Hát persze, a kanyarodás. Itt még ezt az alapvető funkciót is taccsra teszi a gagyi játékmechanika. Motorunk úgy dől, mint egy superbike, de úgy kanyarodik, mint egy tolókocsi. Az még hagyján lenne, hogy a *Supercross 2000* nem túl realisztikus, de bizony a játszhatósággal is gondok vannak, mert a fizikai beállítások minden egyes kanyarban elrontják a kedvünket.

Ezzel párhuzamosan a motor és a versenyző reakciói a rájuk ható erőkre sem megfelelőek – nem hitelesek és nem is elég látványosak. Amikor végrehajtunk egy lendületes mutatványt, látványra vágyunk, nem pedig a szégyentelenül rossz fizikai beállítások előbuggyanására. Ha például teljes sebességgel nekimegyünk a falnak, sokszor egyszerűen csak megállunk nagy hirtelen. Ha viszont alacsony sebességnél véletlenül beleakadunk egy másik motorosba, minden lehetőségünk megvan arra, hogy rögbilabdaként induljunk az ég felé. Mindennek nem sok értelme azon kívül, hogy túlfeszítsük idegeinket. Időnk nagy részét valószínűleg a freestyle módban töltjük majd el, mert a verseny opció igen kiábrándító – versenyezzünk a földkerekség legszűkebb pályáján egy tankhajó fordulási képességével. Vagyishogy, inkább ne...

A freestyle több érdekességet tartogat, de csak ideig-óráig. Hamarosan belefáradunk a trükkök és mutatványok igen kis választékába. Az elkerülhetetlen kommentár – amelyet az EA szimulátoraiban annyira megszerettünk – is csak arra elég, hogy elkeseredésünkben a kontrollerbe harapjunk.

A pályák és a motorosok választéka, a járgányok beállítási lehetőségei sem mentik fel a *Supercross 2000*-t. A szegényes design elrontja az összes lehetséges örömünket. Hacsak nem akarsz idegbajt kapni, maradj a pálya közepén. Ha tudsz...

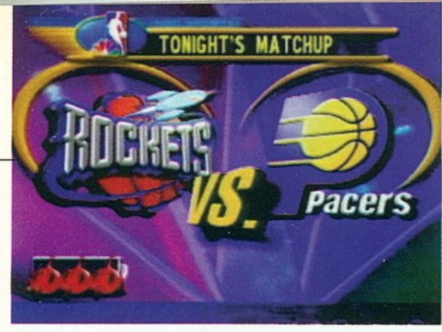
Al Bickham

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

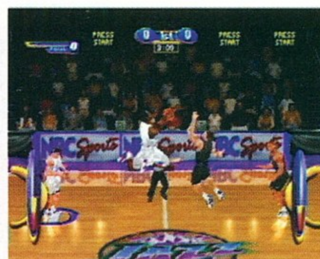
GRAFIKA:	Elmegy, bár zavaróan nehézkes	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Lerontja az a néhány idegesítő figyelmetlenség	4
ÉLETTARTAM:	Kábé egy órán át idegeskedhetünk vele	2

ÖSSZKÉP: A *Supercross 2000* mind motorversenyzős, mind kaszkadőrös játékként bukás. Nagyon kiábrándító, és jobb távol maradni tőle még akkor is, ha motocross rajongó az ember.

4 A TÍZBŐL

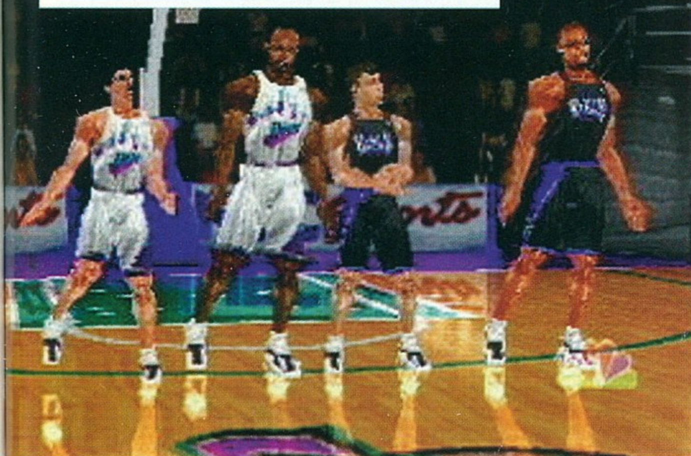








Ez a játék a maga nagyfejű szurkolóival nem a valósághűség híveinek va... Viszont aki szereti a hason... an eszetlen *NFL Blitz 2000* vagy a *Ready 2 Rumble*-t, a... nak tetszeni fog.





Teljes bizonyossággal állítható, hogy a valóság most éppen a kispadon tölti a büntetőidejét.



A MIDWAY KIKOSARAZZA A VALÓSÁGOT



NBA Showtime

„A valósághűség helyett a könnyű játszhatóságon van a hangsúly”

KARTOTÉK

KIADÓ:	Midway
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Február
KORHATÁR:	3 év
ÁR:	13 900 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

NFL BLITZ 2000
Hasonlóan szórakoztató sport témájú ökörködés a Midway-től

A kosárlabdajátékoknak általában nem tesz jót az utazás. Az európai PlayStation tulajdonosok, akiket egész életükben futballszimulátorokkal tömtek, nemigen tudnak mit kezdeni egy olyan játékkal, ahol kétméteres fickók egy össze-vissza pattogó labdát hajigálnak bele egy lepkehálóba. Mindenesetre az amerikaiak nem tudják megunni ezt a sportot, ezért aztán folyamatosan szivárognak át hozzánk is a különféle kosárlabdaszimulátorok – hogy aztán hűvös fogadtatásra találjanak.

Ezeknek a játékoknak nagy része a Midwaytől származik, valószínűleg a kiadó meglehetősen hosszú életű *NBA Jam* sorozatának köszönhetően. Az *NBA Showtime* tulajdonképpen nem más, mint az *NBA Jam CVXIII*, ami azt jelenti, hogy egy olyan pörgős kosárjátékról van szó, ahol a valósághűséggel szemben egyértelműen előtérbe kerül a játszhatóság. Ráadásul, a *Jam* által megteremtett hagyománynak megfelelően a *Showtime* is tele van tömve különféle rejtett poénokkal. Külön megemlítendőek ezen a téren a csapatok üdvöskéi és a szurkolótábor olyan tagjai, mint például a Különösen Nagy Fejjel Megáldott Srácok.

Az ilyen és ehhez hasonló komolytalan viselkedés bizony újdonságnak számíthat azok körében, akik az Electronic Arts valósághoz ragaszkodó sportszimulátorain nőttek fel. A játék valósághűsége minimális, és játékopciók tulajdonképpen nem is léteznek. Aki pedig a ligák állásait, vagy a különféle bajnokságokat keresi, az rossz helyen jár. Az *NBA Showtime* kizárólag a buliról szól, a bírók sípjeleit pedig senki sem hallja meg a nagy csatazajban.

A *Showtime* viszonylag alacsonyabb kidolgozottságát bőven ellensúlyozzák a parádés mozdulatok, a pörgős akció és a többjátékos üzemmód. Hogyha pedig négyen játsszák, akkor az egyik legjobb multiplayer sportszimulátor tud lenni.

Azonban ennek a játéknak is megvann a maga hibái. A grafika például elég darabos, és nem olyan sima, mint a hasonló játékoknál mostanában.

Persze lehet, hogy a részletességet a sebesség és a játszhatóság érdekében csökkentették, de összességében mégis igénytelen hatást kelt a megjelenés. Viszont hogyha hajlandóak vagyunk a látványt az akció kedvéért feláldozni, és félretesszük minden előítéletünket, eg hihetetlenül pörgős és izgalmas játékban lehet részünk, amely meghagyja a valósághűséget a fanatikusoknak. ■

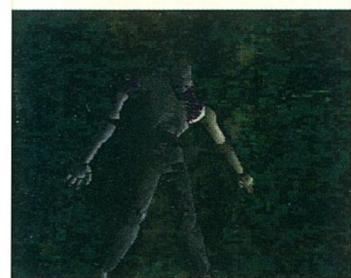
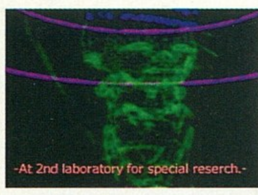
Paul Ro

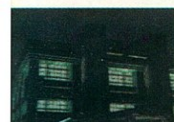
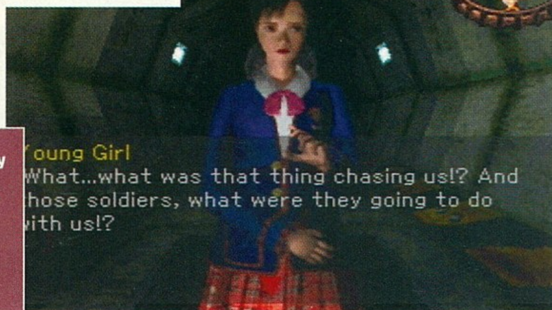
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Kicsit szögletes, viszont gyors	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Izgalmas és pörgős, bár kissé túl egyszerű	7
ÉLETTARTAM:	Rengeteg rejtett lehetőség	7

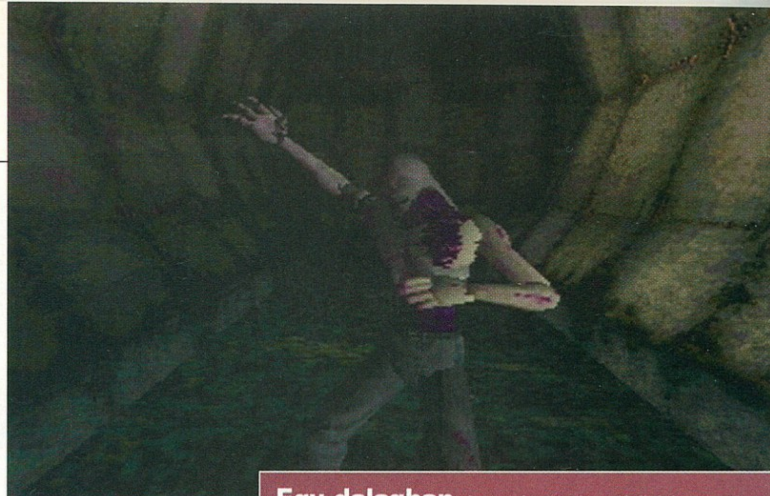
ÖSSZKÉP:
Ami a valósághűség és a kidolgozottság terén hiányzik, azt pótolja a játszhatóság és a humor. Az NBA Showtime az egyik legélvezhetőbb multiplayer sportjáték.

7 A TÍZBŐ

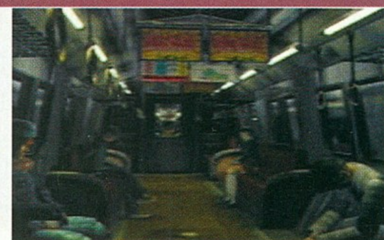



Két adag *Resi*, egy adag *Doom* és egy kis *Myst*. Ez eddig jól hangzik, de a *Hellnight* nem olyan okos, mint amilyennek a fejlesztők hitték. Naomi kísérgetése...Háááát...



Egy dologban viszont igazán jó a *Hellnight*; és ez a környezet hangulata. Vagy csak túl homályosak a képek?





FOLYOSÓK, ASSZISZTENSEK, CAMMOGÓ SZÖRNYEK...HISZEN EZ A *DOCTOR WHO!*



Hellnight

Hirtelen egy föld alatti városban találod magad, amit torzszülöttek laknak

KARTOTÉK

KIADÓ:	Konami
FEJLESZTŐ:	Atlus
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
DINO CRISIS
Jurassic-beütésű szörny üldözősdi.

Valamikor a videojátékoktól megnőtt a pulzusszámunk, és nem nagyon törődtünk egyéb szükségleteinkkel. Persze a PlayStation feltűnésével mindez megváltozott. Az olyan programok, mint a *Resident Evil* vagy a *Dino Crisis* bebizonyították, hogy az izzasztó játékok is függésveszélyt jelenthetnek - bár a túlélő horrort sokáig csak a *Resi* rögzített kameraállásai képviselték. Egyedül a Konami által kifejlesztett *Silent Hill* készült azzal a céllal, hogy javítsa a műfaj minőségét. Legalábbis eddig. Konamiék a *Hellnight*-ot képzelik el a horror játék következő lépcsőfokaként – egy játék, ami nem tűri a beskatulyázást.

Két rész *Resi*-vel, egy rész *Doommal* és egy rész *Mysttel* operálni mondhatni sajátos módszer. Fegyvertelen zsaruként, mint a *Blade Runner* Neo-Tokyo-jában, föld alatti csapdába kerülsz egy irtózatos mutáns támadását követően. Meg kell védened egy fiatal lányt, Naomit, aki a *Doctor Who* féle asszisztens szerepét játssza: mindent megmagyaráz, ami történik, és mindig pont a legjobb pillanatban sikít fel. Miután a szörny végigüldözött a csatornákon, egy föld alatti városban találod magad, amit fiatal szörnyszülöttek laknak. Azt hinnéd, hogy a következő feladat egy puccs összehozása lesz. De mint kiderül, mégsem.

A *Hellnight* különböző műfajok bizarr keveréke. Az a szakasz, amiben körülnézel egy valós idejű, első személyű perspektíva. Később viszont a cselekmény megmerevedik, és olyan elképesztően statikus figurák bukkannak föl, amelyek nem beszélnek, csak írott szövegben kommunikálnak veled. A szobák, amelyekbe időközben bejutsz, hasznos ábrákat rejtenek; ezeket egy kalandjátékhoz hasonlóan átfésülheted a további cselekményhez szükséges felszerelés és egyéb segítség reményében. A pulzusszámot helyenként tényleg növeli a szörny *(Monster)* állandó jelenléte. Figyelmet érdemel, hogy az Atlus újítani próbál a *Hellnighttal*, és a félelemélmény aránylag hatásos: az idő nagy részében lélekszakadva rohansz előre végtelen folyosókon a trappoló szörny elől, melynek enyhén túlsúlyos lépteibe beleremeg a joypad-ed. Azért az furcsa, hogy az Atlus nem vette a fáradságot, hogy legalább néhány animált figurát bedobjon, vagy a folyosókon kívüli helyszíneket három dimenzióra fejlessze.

Végül, amikor kikeveredsz ebből a nyomasztó útvesztőből, a *Hellnight* sajnos lineáris cselekményben folytatódik. Ez még önmagában nem lenne olyan nagy baj, de a szegényes kidolgozás és pár kibontatlan rész miatt nem is tudsz igazán rákattanni. Végeredményben a *Hellnight* csak közelít a videojáték horrorhoz; valójában még nem az igazi. ■

Paul Rose

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Néhány szépen megformált 3D-s helyszín, és annál több kissé hanyag 2D-s	5
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Bizarr egyveleg, ami végül nem ölt konkrét formát	6
■ ÉLETTARTAM:	Nagy, de a cselekmény csak lineáris	6

■ ÖSSZKÉP:
Helyenként tényleg para, de inkább csak taszító. A *Hellnight* egy újfajta próbálkozás, de elfelejt figyelmet fordítani az alapokra. A szegényes kidolgozás és a lineáris cselekmény szintén lerontják.

6 A TÍZBŐL

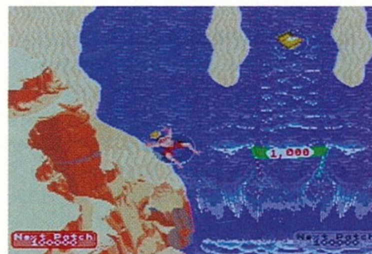


Mindent rózsaszínben látok... (Balra fent), *Rampage* (Lent), *Smash TV* (Jobbra), *Klax* (Jobbra lent), *Toobin'* (Jobbra fent), *Super Sprint* (Jobbra lent), és végül, de utolsósorban, *720*.











Réges-régen, még a rikító alapszínek idejében ez számított szépnek.

AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK... A MIDWAY ÚJRA ELŐSZEDI RÉGI JÁTÉKAIT



Midway Arcade Party Pak

„A retrogyűjtemények elkerülhetetlenül pontgyűjtögetésbe fulladnak"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Midway
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	3 év
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-3

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

NAMCO MUSEUM 1-6
Régi játékok új köntösben.

Retro játékok. Szép emlékek felidézése, vagy a múlt kiaknázása? Bárkinek bármi is a véleménye, azt nem lehet letagadni, hogy a Namco által piacra dobott *Namco Museum* névre hallgató retrogyűjtemény nagy siker volt. Nosztalgiázók ezrei vetették rá magukat a valaha volt játéktermi játékok felújított változataira. Most a Midway is – amely legalább akkora videojáték-múlttal rendelkezik, mint a Namco – előszedte a klasszikusokat egy kis leporolásra.

A *Museum*-hoz hasonló stílusú játékgyűjtemény 6 klasszikust vonultat fel. Ezek a *Rampage*, a *Klax*, a *Toobin'*, a *720*, a *Super Sprint* és a *Smash TV*. Pár évszázada még boszorkányságnak számították volna, a maguk korában hatalmas sikerek voltak, de vajon hogyan fognak szerepelni most, az új évezred és a Légpárnás Autók Korának hajnalán?

A gyűjtemény legjobb tagja a *Smash TV*, a lövöldözős játékok atyja, amely minden idők legtöbb lelőtt ellenségével dicsekedhet. Éppolyan jól játszható, mint 1989-ben volt, és valószínűleg megérett a felújításra.

A *Klax* egy szép színes 3D-s *Tetris*-hasonmás – egy ideig szórakoztató, de igazán rászokni nem lehet. A *Super Sprint* egy hipergyors, három játékos által is élvezhető autóverseny, amely azonban az eredeti játékgép lazán beállított kormánykereke nélkül főként a kicsúszásról és az ezt követő felrobbanásról szól.

A *Toobin'*, ahol egy gumicsónakban kell folyókon leereszkedni, kb. egy óra után válik élvezhetetlenné, a *720* pedig, amely a *Tony Hawks' Skateboarding* elődjének tekinthető, tulajdonképpen teljesen irányíthatatlan. Ugyanez mondható el a csomag legrosszabbjának tekinthető *Rampage*-ről is, annak ellenére, hogy az eredeti volt olyan jó, hogy iskolába menés helyett is dobált bele a huszasokat.

A *Namco Museum*-hoz hasonlóan az *Arcade Party Pak* is nyújt némi extrát a pe zéért, mégpedig a játékok elkészítésével kapcsolatos interjúk és kulisszatitkok form jában. Ez a kis plusz azonban nem igazán kompenzálja a többi hiányosságot.

A retro-gyűjtemények elkerülhetetlen a pontszámgyűjtögetésben merülnek ki. M a csomag valamelyik tagja rendszerint nyú egy pár órás szórakozást, a többiről akár meg is feledkezhetünk. Azoknak pedig, ak az olyan adrenalinpumpáló játékokon nőt tek fel, mint a *Ridge Racer Type 4*, a *Meta Gear Solid* vagy a *Resident Evil*, ezek a rég játékok egyszerűen nevetségesnek tűnhet nek. Pedig valójában nem azok, csak egyszerűen túl régiek ahhoz, hogy labdába rúgjanak. ■

Paul Ro

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Láthatóan nem 3D-re készült	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Némelyik jó, némelyik rossz, mindegyik régi	6
ÉLETTARTAM:	Jó szórakozás lehet előszedni a régi játékokat, de csak rövid ideig	5

ÖSSZKÉP: Tisztességes, nem túlbonyolított játékgyűjtemény. Ha nosztalgiázni támad kedved, jól jöhet, de egyébként már nem igazán aktuális.

5

A TÍZBŐ

MOST KOMOLYAN; MÉG VAN, AKI BEHÜLYÜL EGY NYAMVADT FLIPPERTŐL?



Worms Pinball

KARTOTÉK

KIADÓ:	Infogrames
FEJLESZTŐ:	Team 17
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	11 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

W*orms Pinball* esetében hamar felmerül a kérdés: miért pont ennek a két programnak kellett találkoznia? Keresve sem találnál két még kevésbé összeillő műfajt. Bármi legyen is a titok nyitja, a Team 17 kifejlesztett egy flippert, amiben az ő kukacaik szerepelnek.

Mi tagadás, persze a flipper flipper marad, akárhogy is próbáljuk ezt palástolni - de ebben a „Worms származék" játékban van valami. Többet nyújt, mint a riválisai. A franchise stratégia hangeffektjei és grafikái igen feljavítják a hangulatát a programnak, de igazából az asztalok nagy száma növeli az élettartamot. Akár az űrlények elpusztítását nézed a felhajtott rámpák kihasználásával, akár a flipperek szétzúzását, amikor egy Yeti elől menekülsz, a *Worms Pinball* mindenképp a rejtett tulajdonságok tárháza.

Helyenként úgy tűnik, a labdák fizikai modellezése túl érzékenyre sikerült (a letiltási mód kifejezetten erőszakos), illetve az asztal bal oldalán túl sok a flipper, míg a jobb oldal aránylag eseményszegény a flipperek kisebb száma miatt. Ennek ellenére a program mégis minden várakozást felülmúl pusztán a változatos opciók miatt. A közepes árú csomagok mezőnyében valószínűleg verhetetlen lesz. A flipper végre társra talált.

Matthew Pierce



Ha ügyesen célba találsz a labdákkal, jobbnál jobb asztalokat próbálhatsz ki.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Színes és vidám játék, de csak két nézet van, ami igazán használható	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Bal és jobb oldali irányítás illetve tiltási mód. Nem válik könnyebbé menet közben	6
ÉLETTARTAM:	Változatos, de a második nézet nem nagy szám, sima flipper	5

ÖSSZKÉP:
Izgalmas program, és a *Worms* témát jól dolgozza fel. A második nézet viszont nem illik a képbe és még egy őrült flipper rajongó is meggondolná, hogy mennyire merüljön bele.

6 A TÍZBŐL

OLCSÓ VODKA ÉS *TETRIS*. OROSZ BARÁTAINK ELÉG SOK MINDENÉRT FELELŐSEK...



The Next Tetris

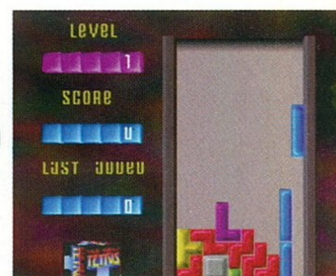
KARTOTÉK

KIADÓ:	Hasbro
FEJLESZTŐ:	Blue Planet
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	11 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

Alexey Pajitnov, az ős-*Tetris* megalkotója, minden bizonnyal boldog ember. Lazán megcsinálta a valaha is elkészített legsikeresebb és legnépszerűbb, maradandó videojátékok egyikét. Valószínűleg nincs pénzszűkében. És persze az egészben az a pláne, hogy soha többet nem kell a kisujját sem megmozdítania.

A *Tetris* önfenntartó kereskedelmi tényezővé vált. A *The Next Tetris* méltó utódja lett a klasszikus elődnek, és pont elég új tulajdonsága van ahhoz, hogy berobbanjon. A legnagyobb eltérés a két játék közt az, hogy – ellentétben az új változattal - a hagyományos *Tetris* alakzatok többféle összetevőből állnak. Ha egy összetevőt a levegőben hagysz, akkor az addig fog zuhanni, amíg nem talál magának helyet a tömegben, ahova landolhat. Igen megnehezíti a dolgodat, hogy itt viszont egész sorok potyoghatnak le megjósolhatatlan következményekkel. Arra az esetre, ha ezek az újszerű tulajdonságok nagyon nem jönnének be, a fejlesztők egy az egyben beékelték a programba az eredeti verziót is. A kellemes house-os hangzású háttérzene és a hasznos bevezető fontos jellemzői a játéknak; illetve van egy élvezetes bemutató a tökéletes, nyerő formulát illetően. Jó, jó nem a spanyol viasz, de hát mégiscsak a nagy *Tetris*-ről van szó!

Al Bickham



Ismerős? Nézd meg közelebbről, fejlődött egy keveset... Változtatható színek, variálható formák...



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Hát ezek téglák. Mit lehet velük csinálni?	6
JÁTSZHATÓSÁG:	*Tetris*. Kihívás lehet	7
ÉLETTARTAM:	Egynek elmegy. A kirakónál azért valamivel bonyolultabb	7

ÖSSZKÉP:
Közepesen sikeres variáció a már ismert témára. Vitathatatlanul nagy klasszikus, ami még mindig rendesen függőséget okozhat, de az új tulajdonságok ellenére sem egy világszám.

7 A TÍZB

PONG. A NÉVBŐL MINDEN KIDERÜL. FONTOS: RETRO-GYŰLÖLŐK KÍMÉLJENEK



Pong

KARTOTÉK

KIADÓ:	Hasbro
FEJLESZTŐ:	Supersonic
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	11 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–4

A tét több millió dollár. Retro-játékok – a klasszikus arcade játékok örömteli visszatérése, vagy szimpla marketing fogás a múlt sikereinek újabb kiaknázása céljából? Persze az előbbiben reménykedünk, de általában az utóbbi valósul meg.

Dióhéjban ennyi, amitől a *Pong* elég meglepő játék. Nem arról van szó, hogy felülmúlhatatlan, de idő, energia és agymunka van benne. Csinos kis program, tele újításokkal, amik néhol igen agyafúrtak. De ne hagyd magad csőbe húzni - ez még ugyanaz a rutinszerű kiütősdi. Használd az ütőket, küldd meg a labdát, és mindezt próbáld úgy csinálni, hogy az ellenfél ne találja el. Ez a játék lényege, és nem is nagyon van más, ami mellette tarthatna.

Különböző témájú szinteken küzdöd végig magad, amelyek mindegyike új, egyre cselesebb akadályozó tényezőket tartalmaz, hogy gátolja az ellenfélt (vagy éppen téged) a pontok szerzésében. Ez lehet éppen a labdák felgyorsítása, plusz labdák beiktatása, vagy egyszerűen a lövéseid blokkolása. A négy játékost igénylő kooperációs mód vicces, de hamar unalmassá válik. A *Pong*-ra kiszabott árat nehéz véleményezni - csak akkor környékezd meg a boltban, ha a kellemesen egyszerű dolgokat kedveled.

Al Bickham



A vicces, hajlítható ütők és az új környezet nem változtat semmin – ez a Pong.



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

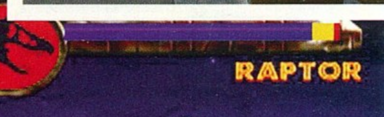
GRAFIKA:	Változatos és színes, de semmi eget rengető	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Túl szimpla a mai éles elméjű játékosoknak	5
ÉLETTARTAM:	Még a kooperációs mód sem tud sokáig mellette tartani	4

ÖSSZKÉP:
A legátlagosabb retro-játék. A *Pong* pár nevetés erejéig még mindig jó, és megfelelő a kidolgozása is, de a játékmenet túl primitív ahhoz, hogy bármi újat nyújtson.

5 A TÍZB





A vicsorgó szauruszok nem néznek ki rosszul, de a mozgásaik nagyon egyhangúak. Egy kis változatosság igazán nem ártott volna.



Az alsó szúrás hatékony, de lehangoló. A szerencsétlen ellenfeleket viszont gyorsan kivégezhetjük így.

MÉG EGY BŐRT LEHÚZNAK ŐSKORI CIMBORÁINKRÓL



Warpath: Jurassic Park

„A dinóknak mindig csak egy dolgon jár az eszük – az öldöklésen"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	Dreamworks
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

PRIMAL RAGE
Őskori dinós beat 'em up, amely legalább olyan primitív, mint a vetélytársai.

A szőrmókok és nyálkával töltött tojások iránti felfoghatatlan rajongás miatt úgy tűnik, a kölykök dinóigénye kielégíthetetlen. A *Beeb* sikere nyomán ezt a csillapíthatatlan hullámot próbálja meglovagolni a *Warpath* is.

Ironikusan szólva a korszakalkotó *Walking With Dinosaurs* sorozat volt az, amely a Dreamworks céget a középszerű, dinókra épített pénzhajhászásra késztette. Ha egyszer már sétálgattunk a szörnyek között, nehéz dió arra késztetni az embereket, hogy verekedjenek meg velük.

A BBC CGI-dús fesztiválja pikkelyes őseink egy részét jóságos, gondoskodó és növényevő lényekként festette le, másik részüket pedig dögevő, önző ragadozóként; a mostani játékban viszont a dinóknak mindig csak egy dolgon jár az eszük – az öldöklésen.

Ez talán a beat 'em up játékok világméretű elterjedésének is betudható, azonban a játék készítőinek okulniuk kellett volna az unalmas *Primal Rage* balsikeréből.

A gond a gyíkok egysíkú mozgásaiban rejlik – a lökések, csapások és faroksuhintások legkevésbé sem hiteles keszekuszasága láttán a dinó-szakértők csak csóválják majd a fejüket. De nem csak a hitelesség hiánya kétségbeejtő. A *Warpath* kidolgozása fantáziátlan és a játék a műfaj ismeretének hiányától is szenved.

Alig van különbség a különféle mozgások között, a kameraszög pedig időnként félig a fejünk fölé csúszik, ami abszolút idegesítő. Az ellenfelek túl nagyok a környezethez képest és minden egyes menet úgy kezdődik, hogy a vicsorgó szörnyek gyakorlatilag egymás hegyén-hátán tobzódnak. Kevés hely van a manőverezésre, és a játék igen hamar visszaminősül rendszertelen gombnyomkodássá.

Ha más nem is, legalább a látvány jól el van találva. Maguk a dinók könnyedén mozognak, textúrájuk pedig kitűnő.

A helyszínek (bár túl kicsik) a filmekre emlékeztetnek. Egy vállveregetést pedig mindenképp megérdemelne az a kolléga, akinek eszébe jutott a könyvtár opció beépítése, melynek segítségével végigmehetünk a dinók időrendi sorrendjén és másféle bőrbe bújtathatjuk őket. Ettől függetlenül viszont nincs sok minden, ami a *Warpath*-ot megmentené a kihalástól. Kőkorszaki, de tényleg. ■

Matt Pierce

PlayStation Magazin **ÉRTÉKELÉS**

GRAFIKA:	Megfelelően pikkelyes textúrák és gördülékeny animáció a mozgások között	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Addig vered a gombokat, amíg bele nem fájdul az ujjad. Nem épp kifinomult	5
ÉLETTARTAM:	A megfejthetetlen titkok néhány hétig foglalkoztatnak majd	4

ÖSSZKÉP:
Igencsak feledhető beat 'em up, amelyre nem érdemes időt pazarolni. A *Warpath: Jurassic Park* egyszerre adja meg a receptet arra, hogyan kell sablonos beat 'em up játékot csinálni, és hogyan veszíthetjük el barátainkat.

4 A TÍZBŐL

BETOLAKODÓK AZ ŰRBŐL! MÁR MEGINT...



Space Invaders





A főszörnyek pályái biztosítanak némi változatosságot, de tulajdonképpen halál unalmasak.

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Activision
■ FEJLESZTŐ:	Z-Axis
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

Mozoghatsz balra, jobbra, és lőhetsz is – végül is ennyi. Az 1978-ban a játéktermeket elárasztó betolakodók mai verziójáról van szó. Az akkori tank az elmúlt két évtizedben komoly változásokon ment keresztül, de úgy látszik, az egy tengelynél többön való mozgás lehetősége elkerülte a Föld első védelmi vonaláért felelős szakértők figyelmét..

Ez a verzió talán jobban fest, de a játékmenet változatlan – a *Space Invaders*-ről beszélünk. Az újítások kimerülnek az újfajta idegenekben, valamint a pályavégi főszörnyekben, ehhez még annyi, hogy négy azonos típusú szörny lepuffantásáért extra fegyvereket kapsz. Jó ötlet, de a fegyverek olyan erősek, hogy kevesebb, mint tíz lövéssel befejezhetsz egy pályát. A különböző idegenek mind saját támadási stílussal rendelkeznek. Ez ad némi elvárható komplikációt, de sajnos semmi olyasmit, ami miatt aggódni kéne. A főszörnyek kicsit trükkösebbek, legalábbis először.

A kétjátékos mód talán több ideig fenntarthatja az érdeklődésedet, de ha már játszottál vele azelőtt, jó esélyed van, hogy rosszul legyél tőle. ■

Justin Calvert

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Ócska hátterek, ócska idegenek, ócska tank, és ócska fegyverek	5
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Pár pályán keresztül még élvezetes, de ismétlődő és unalmas	6
■ ÉLETTARTAM:	Nem fogsz kétszer ugyanazon a pályán játszani	4

■ ÖSSZKÉP:
Ha kedves emlékeket őrzöl a játéktermi Space Invaderst illetően, jobb ha meghagyod őket így. Ez a játék komoly foltot hagy majd rajtuk, mielőtt a szükség és jóízlés nevében megszabadulnál tőle.

5 A TÍZB

ÉLD KI ELEMI VADÁSZÖSZTÖNEID ANÉLKÜL, HOGY VIZES LENNÉL



Reel Fishing





Fotórealisztikus, de akkor is csak horgászgatós unalom.

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Crave
■ FEJLESZTŐ:	Natsume
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	12 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

A tennivaló hihetetlen egyszerű. Bámuld a vizet, bot a kézben, amíg egy hal szemet nem vet a csalidra. Ekkor a nézet víz alattiba vált, és figyelheted, ahogy a zsákmány az előtte lebegő csábítást méregeti. Kicsit mozgasd meg a horgászzsinórt, és egy kis szerencsével ráveszed, hogy harapjon.

Ezután képzeld azt, hogy hal vagy. A finom csemegéről kiderül, hogy hideg acélt rejt. Dühödten menekülnöd kell. Úsz az életedért. Úsz, úsz... Egészen addig, amíg, úgy négy másodperccel később elfeledkezel arról, hogy ez az egész miről is szólt. Ez az, amikor, újra a felszínen elkezded feltekerni az orsót, hal barátunkat a part felé csalogatva. Ha rájönne, miről van szó, megint engedned kell; ha jól végzed a dolgod, nemsokára már a kezeidben csapkod. Izgalmas.

Tulajdonképpen - nem is igazán izgalmas. A *Reel Fishing* olyan unalmas, amennyire játék csak lehet. Mégis van benne valami érdekes, ezt támogatja a grafika és a nehézségi szintek, amely finoman emelkedik, ahogy hiszékeny pisztrángból ravasz lazaccá válsz. ■

Jonathan Davies

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	A folyó mellett nyugodt, a mélyben viharos	6
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Ismétlődő és álmosító, valahogy azonban mégis jópofa	6
■ ÉLETTARTAM:	Nem fogod majd túl sokáig a botot, mielőtt letennéd	5

■ ÖSSZKÉP:
Nevetni fogsz, de a horgászjátékok az új beat'em upok. Legalábbis lehet. A *Reel Fishing* a tökéletes módja, hogy belevesd magad a partmenti akcióba. Csak el ne felejts gyufát vinni.

6 A TÍZBŐ

UTOLSÓ FIGYELMEZTETÉS

MOST még megveheted...



...a korábbi számokat a TESCO áruházakban

990.- Ft -os áron!

Budapest, Fogarasi út - Budapest, Pólus Center - Debrecen - Eger - Kaposvár Kecskemét - Miskolc - Nyíregyháza - Pécs - Szeged - Székesfehérvár

(Ha lemaradsz róla, reklamációt nem fogadunk el!)

színkódok

- AUTÓS JÁTÉK
- KALANDJÁTÉK
- VEREKEDŐS JÁTÉK
- LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK
- RPG/SZEREPJÁTÉK
- SPORTJÁTÉK
- STRATÉGIAI JÁTÉK

SZIGORÚAN TITKOS

EBBEN A HÓNAPBAN A *WIPE3OUT* A *TONY HAWK'S SKATEBOARDING* ÉS A *TOMB RAIDER 3* VAN SORON. PERSZE VÁLASZT KAPTOK KÉRDÉSEITEKRE A „KÍVÁNJ EGYET!" OLDALAIN, ÉS TERMÉSZETESEN AZ ERŐVONAL SEM MARADHAT EL.

ÜDVÖZLET...



A postás majd megszakad a leveleitek alatt, de tündérkénk sem rest, varázspálcája egy percre sem pihen, és szaporodnak a kódok, megoldódnak a problémák, kibogozódnak a szálak. Legyetek hát türelemmel – és addig is, amíg megkapjátok a hőn áhított választ esdeklő soraitokra, játszatok azzal, amitek van!

A HÓNAP TIPPJE

Bajok vannak a *Final Fantasy VIII* SeeD vizsgáival? Próbáld meg az alábbi táblázat alapján megválaszolni a kérdéseket, hogy mohó mancsaidat hatalmas halom plusz pénzre tehesd rá...

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
L1	Igen	Nem	Igen	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Nem	Nem
L2	Igen	Nem	Igen	Igen	Igen	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem
L3	Nem	Nem	Igen	Nem	Igen	Igen	Igen	Nem	Igen	Nem
L4	Nem	Igen	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem
L5	Nem	Nem	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Igen	Igen
L6	Igen	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Igen	Nem	Igen
L7	Igen	Igen	Igen	Igen	Igen	Igen	Nem	Igen	Igen	Nem
L8	Nem	Igen	Nem	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Nem
L9	Nem	Igen	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Igen	Igen
L10	Igen	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Igen	Nem
L11	Igen	Igen	Nem	Igen	Igen	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem
L12	Nem	Igen	Nem	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem
L13	Igen	Nem	Nem	Nem	Igen	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem







HIVATALOS MEGOLDÁS

JÁTÉKLEÍRÁSOK

KÍVÁNJ EGYET!

ERŐVONAL

TOP TIPP

KÍVÁNJ EGYET

SÍRVA BOLYONGSZ A SÍRBOLTBAN? BELETÖRT A FOGAD A RÉPÁBA? NEM TALÁLOD A DRÁGAKÖVEIDET? FELDOBTA A TALPÁT A BOGARAD? RÁ SE RÁNTS! AKAD GYÓGYÍR MINDEN BAJODRA.

Kérte: **Kacsóf István** Szekszárdról

HOGYAN... **KÖNNYÍTSÜK MEG LARA UTOLSÓ KALANDJÁT**

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

„Ha van, kérlek titeket közöljetek a következő számban *Tomb Raider: The Last Revelation* kódokat!
Nincs véletlenül *GT*-hez olyan kódotok, hogy egy rakás pénzt kapok a beütésekor? Ha van, azt is közöljétek."
Sajnos a GT-hez nincs ilyen kódunk, ami volt azt a *PSM05*-ben közkinccsé tettük. Ám Lara dolgát meg tudjuk könnyíteni.

Szintugrás
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Load Game" (játék betöltése) opciót és nyomogasd végig: [L1], [L2], [R1], [R2], ↑, majd lépj ki az „Inventory"-ból.
Megjegyzés: Úgy a legkönnyebb Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyanon lóg vagy áll, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a „Select" gombot és így belépsz az „Inventory"-ba, az iránytű átlátszó lesz – igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel.

Az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és egészségcsomag
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Small Medipack" (kis egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: [L1], [L2], [R1], [R2], ↑, majd lépj ki az „Inventory"-ból.

Az összes eszköz
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory"-ba (eszközök). Jelöld ki a „Large Medipack" (nagy egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: [L1], [L2], [R1], [R2], ↓, majd lépj ki az „Inventory"-ból. ■

Sziasztok!

Újra itt vagyok, és újra el kell mondanom, hogy nem tudjuk újra meg újra közreadni ugyanazokat a kódokat, akármennyire szeretnétek is. Kedves Sznopek Róbert, Káldori Tamás, és sokan mások! Ha lemaradtatok a *PSM* előző számairól, még nem késő visszamenőleg megrendelni a kiadótól, vagy kölcsönkérni a haveroktól. Az általatok kért kódokat azokban találjátok (a *Mission Impossible*-t például a hatodik számban).
Szeretnélek benneteket megkérni, hogy a leveleitekre feltétlenül írjátok rá „Kívánj egyet!", nehogy testvérlapunk a *PST* kérései közé keveredjenek. Vannak ugyan olyanok, akik biztosra mennek, és ugyanazt a kérésüket mindkét újsághoz elküldik. Ugye nem haragszanak az ilyen kis huncutok - például Szollár Gergely kedves olvasónk - ha csak az egyik újságba kapnak választ? Gondolnunk kell a többiekre is, hiszen rengeteg levelet hoz a posta, és olyan kevésre tudunk válaszolni egy számban…
Éppen ezért most rövidre fogom a mondókámat, nehogy elvegyem a helyet a kívánságaitok elől. Teljesüljenek hát vágyaitok!
Jó játékot!

A *PSM*-tündér

Kérte: **Lábodi Attila** Nagykanizsáról

HOGYAN... **NYERJÜK MEG A HÁBORÚT**

WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

Kódok
Játék közben nyomd le a „Start" gombot és válaszd a „Password" (jelszó) opciót, majd írd be a következő kódok egyikét:

Kód:
Mire jó
GLTTRNG
10000 arany, 5000 farönk és 5000 olaj
VLDZ
5000 olaj
TSGDDYTD
Sérthetetlenség és felturbózott erő
MKTS
Gyors építkezés és fejlesztés
VRYLTTL
Az összes varázsige és teljes hatalom
DCKMT
Teljes fejlesztés
THRCNBNLYN
A teljes játék megnyerése
NTTHCLNS
Az aktuális szint átugrása
NVRWNNR
A teljes győzelem kikapcsolása
NGLS
Mágikus csapdák kikapcsolása
NSCRN
A teljes térkép megmutatása
HTCHTXNS
Gyorsabb favágás
NTPRF
Villogó piros vonal háttér
YPTFLWRM
Játék elvesztése

A szintek kódjai:
Tides Of Darkness:
Szint
Emberi
Ork
1
HLLBRD
ZLDR
2
MBSHTM
RDTHLL
3
HSTHSH
RCSTHS
4
TTCKNZ
SSLTNH
5
HTLBRD
RCTLBR
6
DNLGZ
BDLNDS
7
GRMBTL
FLLFST
8
TYRHND
RNSTNT
9
BTTLTD
RZNGFT
10
PRSNRS
DSTRCT
11
BTRYLN
DDRSSQ
12
BTTLTC
TMBFSR
13
SSLTNB
SGFDLR
14
GRTPRT
FLLFLR
Befejezés
LLRSJR

Beyond The Dark Portal:
Szint
Emberi
Ork
1
LLRSJR
SLYRFT
2
BTTLFR
SKLLFG
3
NCMRNT
THNDRL
4
BYNDTH
RFTWKN
5
SHDWSS
DRGNSF
6
FLLFCH
NWSTRM
7
DTHWNG
SSFZRT
8
CSTFBN
SSLTNK
9
HRTFVL
DPTMBF
10
BTTLFH
LTRC
11
DNCFTH
YFDLRN
12
BTTRTS
DPDRKP

FMV filmrészletek megtekintése. A játék megkezdése előtt a főmenüben írd be az alábbi kódok egyikét:
Részlet
Kód:
Bevezető képsorok
CLMX
Tides Of Darkness bevezető
TDPNNG
Tides Of Darkness Emberi 2. Rész
HKHZMD
Tides Of Darkness Emberi 3. Rész
NRTHLN
Tides Of Darkness Emberi 4. Rész
RTNTZR
Tides Of Darkness Emberi győzelem
HTDVCT
Tides Of Darkness Ork 2. Rész
RCKHZM
Tides Of Darkness Ork 3. Rész
QLTHLS
Tides Of Darkness Ork 4. Rész
TDSFDR
Tides Of Darkness Ork győzelem
RCTDVC
Beyond The Dark Portal bevezető
DPPNNG
Beyond The Dark Portal Emberi 2. rész
DRNRTH
Beyond The Dark Portal Emberi 3. rész
HWRNTH
Beyond The Dark Portal Emberi 4. rész
HMSRFV
Beyond The Dark Portal Emberi győzelem
HDPVCT
Beyond The Dark Portal Ork 2. Rész
BRNNGF
Beyond The Dark Portal Ork 3. Rész
RCGRTS
Beyond The Dark Portal Ork 4. Rész
PRLDTN
Beyond The Dark Portal Ork győzelem
RCDPVC ■

Kérte: Heihachi

HOGYAN... GYŰJTSÜK BE A KRISTÁLYOKAT

CRASH BANDICOOT 3

„Az egyik kristályt akkor kapom, ha végigmegyek a pályán, a másikat, ha ez időre sikerül, a harmadikat, ha minden ládát szétcsapok, de van, ahol 4 van. Azt hogy szerzem meg? Időre és minden ládát? Vagy hogy?"

Minden 1–25 közötti szinten található egy kristály. A legtöbb szinten csak oda kell menned hozzá felszedni. Néhány szinten azonban – például a motoros és repülős szinteken – el kell végezned valamilyen feladatot ahhoz, hogy megkapd. A kristályokon kívül drágaköveket is találsz minden 1–32 közötti szinten. Azt hiszem te ezekre gondoltál, amikor a kristályokat említetted. A drágakövekhez négyféle módon juthatsz hozzá:

– ha minden dobozt „szétcsapsz", átlátszó drágaköveket szerezhetsz
– ha végigmész egy „Death Route"-on (halál-útvonalon), színes drágaköveket kaphatsz
– ha végigmész egy „Colored Gem Route"-on (színes drágakő útvonalon), átlátszó drágaköveket kaphatsz
– ha megszerzed mind a 30 arany relikviát, egy átlátszó drágakövet kapsz

A játékban összesen 45 drágakövet szerezhetsz. Ha mindet összeszeded, elérheted a 105%-os maximális eredményt.
A 27-es és 29-es szint kivételével minden 1-32 közötti szinten van „Time Trial" mód, azaz verseny az idővel.
`A cél a lehető legrövidebb időn belül eljutni a szint végére.
A teljesítményedért három féle relikviát zsebelhetsz be:

– Zafír: ha a futócipő nélkül mész végig a szinten és letarolod az idődobozok nagy részét
– Arany: ha a futócipővel mész végig a szinten és letarolod az idődobozok nagy részét
– Platina: ha a futócipővel mész végig a szinten, a legegyenesebb útvonalon, és letarolsz minden idődobozt.

Nem egyszerű mind a 30 megszerzése, de nem lehetetlen...

TOP TIPP

One

„Kb. 7. pálya (Underwater valami). Megyek a folyosón és lelődözök mir den szembejövőt. Elérek egy üvegfalú terembe, ahol sok láda van. Széttörök mindent és mindenkit, de nem történik semmi. Az előttem lev ajtó zárva van, amin bejöttem, az is. Aztán jön valami izé kívülről, rátapad az üvegre és kirágja. A víz be, én meg ki. Mit kéne tennem?"
Heihachi

Azt sajnos nem tudom. Viszont adhatok néhány kódot, amelyek esetleg segíthetnek. De ha nem, legalább át tudod ugrani az említett szintet

Az összes csalás
Írd be jelszóként a **„HEYBUDDY"** kódot. Ezek után megjelennek a szint és pálya kiválasztása, sérthetetlenség, az összes fegyver, és a szöveg mellőzése opciók.

Szint kiválasztása
Írd be jelszóként a **„HEVYFEET"** kódot.

Az összes fegyver
Írd be jelszóként a **„MAXPOWER"** kódot.

Szöveg nélküli „pause" képernyő
Írd be jelszóként a **„THEPRESS"** kódot. A szöveg, amely a játék megállításakor szokott feltűnni, nem jelenik meg.

Szintek kódjai:

Szint	2	3	4	5	6
Kód	DIYGIXRA	KCSVJTJB	RWLKLPBC	YQFZMLTC	FLZNOHLD

Kérte: Kiss László Pécsről

HOGYAN... JUTHATUNK EL EDDIG NEM LÁTOTT HELYEKRE

EXHUMED

„Az első és legrégebbi probléma az *Exhumed* című Doom-kalandjátékkal van. Mégpedig, a tok hátsó részén 2 olyan kép van, amivel én már 2 évi küzdés és nyomozás árán soha nem találkoztam a játékban. Ez az eredeti angol verzió, úgyhogy talán tudnak segíteni angol partnerként vagy ismerősként. Ide kódok csak kiegészítőkre vannak, ezért ilyesmit köszönöm nem kérek. Az egyik kép egy kincstárteremben készült, miszerint én lövök egy kövér alakot. A másik kép (az még csúcsabb) pedig a két kezem mutatja, és fáklyát (?) tartok. Összeszedtem mind a 23 szobrot is, és mégsem ad plusz pályát csak a szokásos fáraó visszahelyezkedése (ereszkedése) és az azt követő kimenekülés a helikopterhez. Összesen 4db mentéssel csináltam végig a szobrok megszerzésével együtt. Egyébként 2 mentés a minimum, csak az meg piszok hosszú lenne (lehet, hogy ez a titka a plusz pályáknak?) szerintem."

A 23 szobor megszerzése után győzd le a királynőt, hogy a jó befejezéssel érj a játék végére.
A végefőcím után kezdj új játékot az előző mentéseden, így „Lobo-fight" (őrült harc) módban játszhatsz. Az irányítás megegyezik azzal, ahogy az előző játékban úsztál. Miután „Lobo-fight" módban elmentetted a játékot, térj vissza a nyitó képernyőhöz, és 5 barátoddal egyetemben „Death Tank" módban játszhatsz (támogatja a multi-linket). Persze nem biztos, hogy ezek során találkozol a fent említett képekkel, mert az a játék készítése során ki is maradhatott a végső változatból. De remélem, azért remekül fogsz szórakozni.

Kérte: Homoki István

HOGYAN... SZEREZZÜK MEG AZ ÖSSZES RÉPÁT

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

„Mivel rendkívül maximalista vagyok a játékok terén (is), ezért szeretném megkérni Önt, hogyha lehetséges a következő *PSM*-ben segítsen engem (gondolom másokat is) hozzá az alább említett játékok befejezéséhez:

1. *Need For Speed 4*
2. *Bugs Bunny – Lost In Time*

Nos, az *NFS4* kódjai már szerepeltek a *PSM06*-ban, de hosszúfülű, réparágó barátunk kalandjait meg tudjuk könnyíteni számodra. A következő kódok azonban csak a PAL verzióban működnek!

Szint kiválasztása
A „Time Select" (idő kiválasztása) vagy a „Level Select" (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az L2+R1-et, és nyomkodd végig: ⊗, ▢, R2, L1, ◯, ⊗, ▢, ▢, ▢.

Maximális répamennyiség
A „Time Select" (idő kiválasztása) vagy a „Level Select" (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az L2+R1-et, és nyomkodd végig: ⊗, ▢, R2, L1, ◯, ⊗, ▢, ▢, ◯.

Az összes képesség
A „Time Select" (idő kiválasztása) vagy a „Level Select" (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az L2+R1-et, és nyomkodd végig: ⊗, ▢, R2, L1, ◯, ⊗, ▢, ◯, ▢.

Hirtelen halál
A „Time Select" (idő kiválasztása) vagy a „Level Select" (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az L2+R1-et, és nyomkodd végig: ⊗, ▢, R2, L1, ◯, ⊗, ◯, ◯, ◯.

Maximális energia
A „Time Select" (idő kiválasztása) vagy a „Level Select" (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az L2+R1-et, és nyomkodd végig: ⊗, ▢, R2, L1, ◯, ⊗, ▢, ◯, ◯.

Befejező képsorok
A „Time Select" (idő kiválasztása) vagy a „Level Select" (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az L2+R1-et, és nyomkodd végig: ⊗, ▢, R2, L1, ◯, ⊗, ◯, ▢, ◯.

Befejezetlen befejező képsorok
A „Time Select" (idő kiválasztása) vagy a „Level Select" (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az L2+R1-et, és nyomkodd végig: ⊗, ▢, R2, L1, ◯, ⊗, ◯, ◯, ▢.

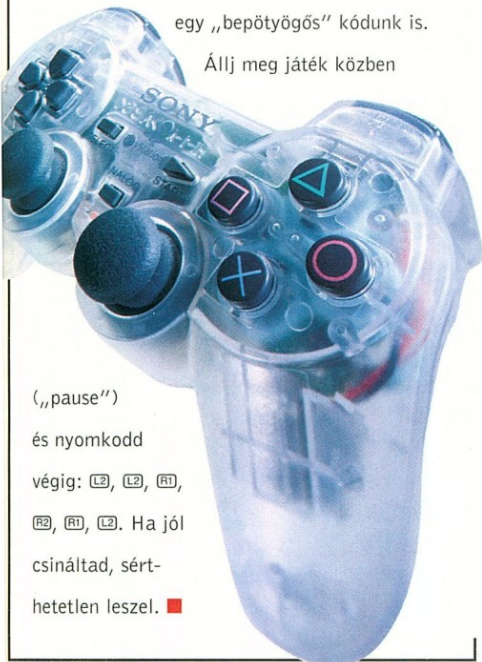
Extra kulcs
A „Time Select" (idő kiválasztása) vagy a „Level Select" (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az L2+R1-et, és nyomkodd végig: ⊗, ▢, R2, L1, ◯, ⊗, ◯, ▢, ▢.

Kérte: **Flőgl Attila** Pécsről

HOGYAN... SZEREZZÜNK EXTRÁKAT A „KVÉKEZÉSHEZ"

QUAKE II

A kódok aktiválásához legalább egyszer végig kell játszanod a játékot. Ha könnyű („easy") fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented, és többjátékos („multiplayer") módban behívod az elmentett játékot, akkor képes leszel egy lövéssel ölni („one hit kill") és megmaradnak már megszerzett fegyvereid is („weapons stay"). Ha ugyanezt közepes („medium") nehézségi fokozaton hajtod végre, az előbb említett két bónusz mellett állíthatóvá válik a játék sebessége („game speed") és a lövések ereje („blast force"). De a legjobban akkor jársz, ha nehéz („hard") fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented. Ha ezek után többjátékos módban behívod, a fentieken kívül megkapod a kifogyhatatlan muníciót („unlimited ammo") és az összes fegyvert („all weapons") is. De hogy ne legyen olyan nehéz a dolgod, van egy „bepötyögős" kódunk is. Állj meg játék közben („pause") és nyomkodd végig: L2, L2, R1, R2, R1, L2. Ha jól csináltad, sérthetetlen leszel. ■



TOP TIPP

DINO CRISIS

„Csak kérdezném, hány titok van benne: 3-szor nyomtam végig, normál fokozaton kezdtem és megkaptam a 3-ik végére 5 titkot: 3 féle ruha, Operation Wipe Out, örök lőszer a gránátvetőhöz. Negyedszerre mentés nélkül 2:30 perc volt az időm és semmit sem kaptam! Ha van benne még valamilyen titok, írják le nekem."
Cserép Miklós
Budaörsről

Hát, az a helyzet, hogy sajnos nincs ennél több titok benne. Ha egyszer végigmész a játékon, kémruhát kapsz, ha kétszer végigmész rajta, kapsz egy őslény és egy másik igen furcsa öltözéket. (A legjobb az őslény felszerelés, ahol a fegyverek csontból és fából készültek, és a gránátvető egy hatalmas hal!). Ha harmadszor is végigmész, megkapod a kifogyhatatlan gránátkészletet, és ha 5 órán belül teljesíted a küldetést, bonusz játékot kapsz, amiben megölheted az összes megmaradt dinót (ez az Operation Wipe Out). És ennyi. Nincs más.

Kérte: **Bernáth László** Füzesabonyból

HOGYAN... GYŐZZÜNK DUKE-KAL

DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN

„Kedves Tündérkém!
Óriási kéréssel fordulok hozzád. Ha jól emlékszem, a *PSM 05*-ben egy olvasó már kérte ezt tőled, csak te otthon felejtetted a csodatévő szemüveged és tévedésből nem a kért csalásokat közölted, s mi több nem is a kérésben említett játékhoz.
Ez az idegesítő, de megbocsátható félreértés a *Duke Nukem 3D* és a *Duke Nukem: Time To Kill* című játékok (főleg címbeli) közötti kavarodásnak tudható be.
Én, és már említett kollégám (Hesz Tibor) az említett játékok közül a *Duke Nukem 3D* (első személyű lövöldözős) játékhoz szeretnénk legalább fele annyi kódot, mint a *Time To Killhez* adtál."

Kedves László!
A félreértés (?) annak tudható be, hogy nem írtátok meg (sem akkor sem most) a játék pontos címét. Én ugyanis csak *Duke Nukem: Time To Kill* és *Duke Nukem: Total Meltdown* nevű játékokat ismerek. Hogy ebből most melyikre gondoltok *Duke Nukem 3D* címén, azt nem tudhatom. Mindenesetre a kollégád nem reklamált a kódok miatt. Lehet, hogy ő a *Time To Killre* gondolt? Akár igen, akár nem, álljanak itt (kizárásos alapon) a *Total Meltdown* csalásai.

Az energia újratöltése
Megkönnyebbülés? Bizony. Ha egy fürdőszobába jutsz, menj a vécéhez és nyomd meg a háromszöget. Duke könnyít magán, és máris 10 ponttal emelkedik az energiaszintje.

Az egészség visszaszerzése
Lőj szét bármilyen „vizes" tárgyat, például szökőkutat vagy tűzcsapot, és állj be a víz alá. Amint ott ázol, tartsd lenyomva a „cselekvés" (action) gombot, és az egészséged lassan újra a régi lesz.

Az összes fegyver
Állítsd meg a játékot és tartsd lenyomva az R1+R2+L1+L2 gombokat, majd nyomkodd végig: ◎, ▢, ◎, ↑, ◎, ↓, ⊗, START.

„God" (isten) mód
Az „Options" (opciók) képernyőn pötyögd be: ◎, L1, ▢, R2, ↑, →, ◎, ↑, L2, ↓. Ha jól csináltad, megjelenik a menüben a „godmode" opció.

Kifogyhatatlan lőszer
Állítsd meg a játékot és pötyögd be: ↑, ↓, ↓, ←, R2+L2, majd tartsd lenyomva az ⊗-et és nyomd meg a START gombot.

Szint kiválasztása
Az epizód kiválasztása képernyőn pötyögd be: L2, ↑, ▢, ↑, ▢, →, ◎, ◎, R1, ←. Ha elég gyors voltál, Duke azt mondja: „Come get some!" és miután kiválasztod a nehézségi fokozatot, megjelenik a szintek listája.

Többszörös csőbomba
Dobj egy csőbombát, majd nyomd meg a ◎ és dobj egy másikat. Ismételd a műveletet, míg akár 9 csőbombát is dobhatsz egyszerre.

Titkos szintek
Episode 1
Ahhoz, hogy eljuss a „Launch Facility"-be, menj a „Toxic Dump" szinten a kijárat előtti utolsó megvilágított területre. Egy megrepedt falat fogsz látni, az rejti a titkos kijáratot.
Episode 2
Az „Occupied Territory"-ban, amikor a kijárathoz vezető híd felénél jársz, fordulj meg és nézz vissza az irányító-épületre. A tőle jobbra levő oszlopon, magasan fent van egy kapcsoló. Lőj bele a kapcsolóba, és megnyílik (ha szemben állsz az irányító-épülettel) a hídtól balra egy titkos terület.
A „Dark Side"-ban az obeliszk túloldalán van egy repedezett fal. Ez mögött van egy átjáró a „Lunatic Fringe" titkos szintre.
Episode 3
A „Movie Set"-ben a sárga kulcskártya és a műhold mellett van egy USA tábla. Nyomd meg a táblát, és a „Tier Drops" titkos szintre jutsz.
A „Hotel Hell"-ben van egy vízesés, amely egy teleportálót rejt. Szállj be a teleportálóba, és fújd el az égő edényeket, hogy eljuss „Freeway"-be.

Turbó-rúgás mód
Tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat miközben megnyomod a ▢-et. A cél elérésének feltétele még, hogy legyen a kezedben fegyver. ■

PlayStation ERŐVONAL

FI '99

ERŐVONAL

A következő csalásokat úgy aktiválhatod, ha a Grand Prix módban helyezést érsz el. A kódokat a helyezéseket közlő (high scores) táblázatba kell beírnod. A „Rings" és „Safety" csalások bekapcsolásához válaszd ki a kívánt csalást a Grand Prix képernyő jobb alsó sarkában, és játssz le egy újabb Grand Prix menetet.

„Rings" csalás: Lehetővé teszi, hogy arany gyűrűket gyűjts verseny közben. A Grand Prix eredménytáblázatba a következő nevet kell beírnod (a kis- és nagybetűk megtartásával): Rings.

„Safety" csalás: Lehetővé teszi, hogy biztonsági autókban- és ellen versenyezz Quick Race módban. A Grand Prix eredménytáblázatba a következő nevet kell beírnod (a kis- és nagybetűk megtartásával): Safety.

Éjszakai verseny: Lehetővé teszi, hogy sötétben versenyezz a monacoi pályán Quick Race módban. A Grand Prix eredménytáblázatba a következő nevet kell beírnod (a kis- és nagybetűk megtartásával): Nights.

Mindegyik kódot egy-egy újabb Grand Prix módban (bármely pályán, bármely kocsival, bármely sofőrrel) elért helyezéskor kell beírni.



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

ERŐVONAL

A főmenüben válaszd a Time-Trialt és jelöld ki a „use competition access code" (verseny-elérési kód használata) opciót. Ha jól írtad be a megfelelő kódot, a csalásokat a főmenüből tudod aktiválni, vagy a Championship, Time-Trial, Duel illetve Tournament opciók alatt.

Minden pálya: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: L, O, T, S, O, F, F, E, A, R.

Minden kerékpár-fejlesztés: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: L, O, T, S, O, F, G, E, A, R.

A Trick Trail (trükk pálya) megnyitása: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: M, O, N, K, E, Y, B, I, K, E.

Két új versenyző: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: G, O, O, B, E, R, S.

Tükörmód minden opcióban: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: E, D, O, M, R, O, R, R, I, M.

Gravitáció csökkentése a választott kerékpáron: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: B, I, G, F, L, O, A, T, E, R. De vigyázz, mert megnehezíti a kétkerekűd irányítását!

Rajzfilmes pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn (a negyedik-ötödik és a hatodik-hetedik betűk között szóközt hagyva): T, O, O, N, (szóköz), I, T, (szóköz), U, P. Ha helyesen írtad be a kódot, Amateur módban a Haworth Hill pályát rajzfilmes grafikával élvezheted végig.

Térháló-rajzos pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: T, Y, R, E, F, R, A, M, E. Ha helyesen írtad be a kódot, Amateur módban a Waltzmann Path pályát a megrajzolást megelőző térháló-rajz grafikával élvezheted végig.

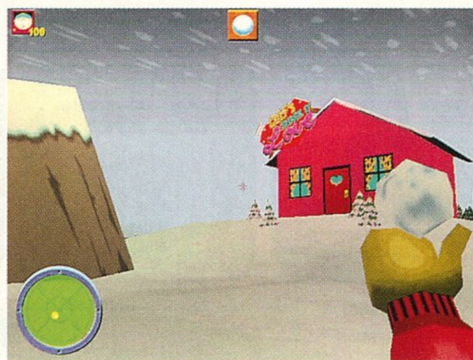
Pöttyös pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: L, O, T, S, O, F, D, O, T, S. Ha helyesen írtad be a kódot, Amateur módban a Sunshine Forest pálya olyanná változik, mint egy sok-sok csillagból álló galaxis.

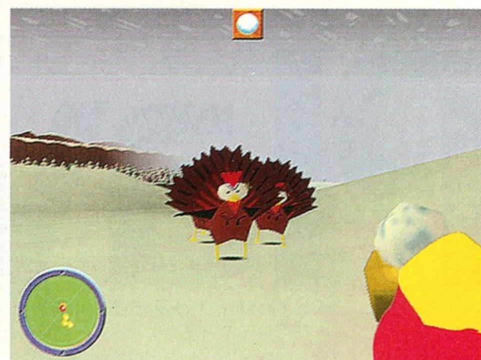
Űrlényes pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: A, B, D, U, C, T, I, O, N. Ha helyesen írtad be a kódot, Pro módban a Dry River Valley pályát egy űrbeli holdon élvezheted végig.

Lávás pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn: L, A, V, A, L, A, N, D, 2.
Ha helyesen írtad be a kó-









dot, Pro módban az Aso Volcano pályát vulkánkitörés közben élvezheted végig.

Virtuális valóság pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access" képernyőn (a hatodik és hetedik betű között szóközt hagyva): J, A, C, K, E, D, (szóköz) I, N. Ha helyesen írtad be a kódot, Pro módban a Cuevas Del Drac pályát virtuális világban élvezheted végig.

SOUTH PARK

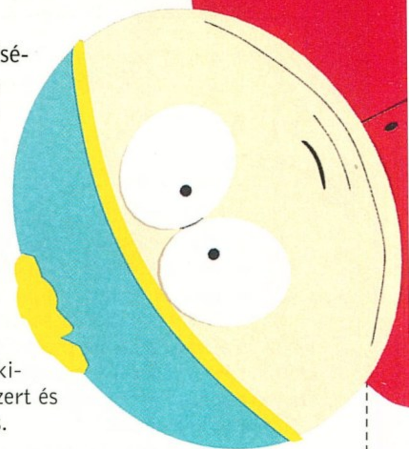
ERŐVONAL

A következő kódok és bónusz szereplők eléréséhez válaszd a főmenüből az Enter Cheat opciót és írd be annak a csalásnak a kódját, amelyik a kívánt szereplőhöz tartozik. Miután jól beírtad a kódot, válaszd a főmenüből a Head To Head játékopciót, és a hőn óhajtott szereplő elérhető lesz a szereplő-kiválasztó képernyőn.

Chef eléréséhez írd be: Y, L, O, V, E, M, A, C, H, I, N, E.
Wendy eléréséhez írd be: B, C, H, E, C, K, A, T, A, C, O.
Terrence eléréséhez írd be: S, R, A, F, T.
Philip eléréséhez írd be: P, P, H, A, E, R, T.
Jed eléréséhez írd be: J, H, A, W, K, I, N, G.
Mr. Macky eléréséhez írd be: A, C, H, E, A, T, I, N, G, S, B, A, D.
Barbrady biztosúr eléréséhez írd be: D, E, L, V, I, S, L, I, V, E, S.
Big Gay Al eléréséhez írd be: G, O, U, T, R, A, N, G, E.
Starvin' Marvin eléréséhez írd be: M, S, L, A, P, U, P, M, E, A, L.
Mr. Garrison eléréséhez írd be: V, D, O, R, O, T, H, Y, S, F, R, I, E, N, D.
Pip eléréséhez írd be: E, F, I, S, H, N, C, H, I, P, S.
Jimbo eléréséhez írd be: Q, S, T, A, R, I, N, G, F, R, O, G.
Ike eléréséhez írd be: H, K, I, C, K, M, E.
Ms Cartman eléréséhez írd be: K, A, L, L, W, O, M, A, N.
Mephisto eléréséhez írd be: N, G, O, O, D, S, C, I, E, N, C, E.
Az idegen látogató eléréséhez írd be: T, M, A, J, E, S, T, I, C.
A csalások eléréséhez írd be: Z, B, O, B, B, Y, B, I, R, D.



Ezek után a főmenüből választható lesz egy csalások (cheats) opció, amelyen belül találsz sérthetetlenséget, az összes fegyvert, kifogyhatatlan lőszert és szintválasztást is.



THIS IS FOOTBALL

ERŐVONAL

A következő kódokat a főmenüben kell beírnod. A kód beírása után válaszd a „exhibition match"-et, válaszd ki a csapatokat és a stratégiát, majd kezdd el a játékot. Ha jól írtad be a kódot, hangot fogsz hallani, és amikor elkezded a játékot, a grafika már megváltozott.

Pici játékosok: □, R2, →, L2, L1
Nagyfejű játékosok: △, △, L2, L1, L1
Kisfejű játékosok: R2, ↓, L2, L1, ○
Melegítős játékosok: ○, L2, ←, R2, △
Fekete-fehér képek: ↑, R1, L2, R1, R2
Emberi fej a labda helyett: ←, L1, L1, L1, R2
Bébi játékosok: →, □, ↑, ↑, R2
Topless játékosok: ↓, R2, R2, R2, △
70-es évekbeli bicajos játékosok: L1, R2, L2, ○, R1.









KÉPTELEN VAGY VÉGIGMENNI A PÁLYÁKON ANÉLKÜL, HOGY RIPITYÁRA TÖRNÉD A LÉGPÁRNÁS HAJÓD ORRÁT? ÍME, A LEGJOBB MÓDSZEREK A *WIP3OUT* NYAKTÖRŐ SEBESSÉGE ES HAJTŰKANYARAI KEZELÉSÉHEZ. MICSODA LENDÜLET...

HIVATALOS MEGOLDÁS

Wip3out 16 Trükkös körök

CORNER 01

PORTO KORA – CHICANES

A Porto Kora-i sikánokat nem kell túl nagy tisztelettel kezelned. Ezek veszélyt jelenthetnek a *Wip3out*-ban, de itt olyankor is lassításra késztet a játék, amikor erre valójában nem is lenne szükség. Ezen a pályán akár még egyenes vonalban is végig tudunk menni, ha megfelelő szögben haladunk. A trükk az, hogy a bal oldali power-up bónusz négyzeteket **[1]** kell használnunk ideális ívként. Menj át egyenesen ezeken, s így képes leszel arra, hogy egyenesen **[2]** átrepülj a területen. ■

1


2


CORNER 02

MEGA MALL – TUNNEL JUMPS

Az alagutakban rád váró ugrások göröngyössé teszik utadat. Elég szűk a pálya, így nem sok helyed lesz középre helyezkedni, hacsak nem vagy teljesen egyedül. **[1]** Kezdetben tapadj a bal oldali falra, repülj át a turbó-bónuszokon, nyomd neki, ahogy csak bírod. Az első ugratás után menj át jobbra. Az ugratók **[2]** elég keményeк, de nincsenek köztük csalóka kanyarok; így nem kell pánikolnod. Emeld fel a járgány orrát, hogy az áthaladás kellemesebb legyen. ■

1


2


CORNER 03

MEGA MALL – THE DOWNWARD SPIRAL

A pálya egyik legfontosabb része, ahol gyakran eldől, ki nyeri a versenyt. Jobbról hajts rá **[1]** a turbó-bónuszra. Hacsak nem haladsz túl gyorsan, hajts kicsit késve a kanyarba és a pálya közepén maradva kanyarodj. A spirál **[2]** remek hely az előzésre, hiszen a többi verda szép higgadtan halad. Ahogy a sebességed nő, a kanyarok is nehezebben vehetők be, így vedd le a lábad a gázról. Orrot fel a legalján, s vége is a szintnek. ■

1


2


CORNER 04

SAMPA RUN – NASTY FIRST CORNER

Az első kanyart maxigázzal is megközelítheted, de vigyázz, ne ess ki a versenyből. Erre annál a pontnál van a legnagyobb esélyed, ahol eléred a maximális sebességet **[1]**, és a spirál meredeken jobbra felfelé tart. A rámpa alja előtt használd a jobbos légféket, s egyenesen mész majd fel. Ha örök életűnek érzed magad, a hyperthrust (hipertolóerő) **[2]** segítségével még jobban rákapcsolhatsz – de ne vidd túlzásba. Innen már karikacsapás a boxutcába jutni... ■

1


2


CORNER 05

SAMPA RUN – THIRD TUNNEL SECTION

Először gyakorlatilag vakon kanyarodsz jobbra. Megtévesztően szűk a hely, és még lefelé is kanyarodunk – egy helyen egyáltalán nem látni a napfényt. Nehéz felmérni a röppályát az alig látható irányjelző nyilak segítségével. Haladj a jobb oldalon [1], azután húzódj balra, majd jobbra a légfék segítségével [2]. Mivel semmit nem látni, a kanyarodásban nagy szerepet játszik az, hogy megérezzük-e, mikor kell kanyarodni. Egy nehéz jobbkezes kanyar jön, ahol újra csak használnod kell a légféket. ■

1


2


CORNER 06

STANZA INTER – THE LEFT-HAND PATH

Az első pár sarok után egy kanyargó alagút és egy szűk járat közül választhatunk – utóbbi a helyes útvonal [1]. Az alagút túl sötét ahhoz, hogy gyorsan haladjunk át rajta. A bal oldali járaton gyűjts sebességet és készülj fel egy újabb hepehupa-sorozatra. Tartsd fenn az orrod. Egy agyafúrt sikán vár rád. Óvatosan kezdj el jobbra kanyarodni, majd elhaladsz egy piros Advance (előrehaladás) jel alatt [2]. Szép egyenletesen húzódj a bal kanyar belső ívére, s az egyenesbe érve magadhoz ragadhatod a vezetést az alagútból felbukkanó hajók között. ■

1


2


CORNER 07

STANZA INTER – CHICANE RAMP

Miután megbirkóztál a bal (vagy jobb) oldali járattal és pár éles kanyarral, tövig nyomott gázzal száguldhatsz a rajt/cél vonalhoz [1]. A gyors, mozgékony ujjmunka átsegít majd a felfelé ívelő rámpa felé vezető szűk sikánon. Ha már észrevetted a sikánt, maradj a bal oldali fal mellett; így lassítás, vagy ütközés nélkül érsz fel a rámpára [2]. A tetején húzd fel a járgány orrát, így nem kell fékezned ahhoz, hogy bevedd a közeledő jobbost. ■

1


2


CORNER 08

HI-FUMI – HAIRPIN BEND ALERT!

Ezt a 90 fokos jobbkezest a felépítése teszi nehézzé. A pálya már akkor is jobbra kanyarodik, amikor a kezdetéhez érünk, így nehéz látni, de legfőképp kiválasztani az ideális ívet. Középre helyezkedve finoman beveheted a kanyart, így ideális pozícióba kerülhetsz [1]. Ha a biztonsági jelet látod, térj ki balra és lépj a légfékre – de keményen! Ha ez nem sikerülne, maradj középen, s használd mindkét légféket a lassításhoz [2]. Időt veszíthetsz, de még mindig nem annyit, mint egy csúnya bukásban. ■

1


2


CORNER 09

HI-FUMI – SINGLE LANE TUNNEL.

Megbánhatod, ha túl nagy sebességgel hajtasz be ebbe az alagútba. A bal oldali fal közelében maradva kezdd a futamot, mert az alagút is balra fordul [1], de amikor kiegyenesedik, maradj középen, különben felkenődhetsz a falra. A légfékek nélkül is megpróbálhatod ezt, bár a hajó fara (akár túlzott mértékben is) kicsapódhat; mindenképp vedd le a tolóerőt. Az alagút túl szűk ahhoz, hogy hibázhass. Előzni? Nono [2]! Meg se próbáld; sőt, inkább maradj le, ha egy másik hajó nyomába érsz. ■

1


2


CORNER 10

P-MAR PROJECT – BANKED CURVE.

Az első néhány kisebb kanyar után épp nőni fog a sebességed, amikor ezen a felfelé vezető jobboson vezet át az utad [1]. Nem kell feltétlenül lassítanod, az emelkedő amúgy is csökkenti a sebességedet. Ha bal oldalt maradsz, az út megnyílik előtted, ami először éles kanyarnak tűnik, így könnyen bevehető [2]. Ha megtaláltad a megfelelő ívet, akár a hipertolóerőt is segítségül hívhatod a lendületed megtartásához. ■

1


2


CORNER 11

P-MAR PROJECT – MASSIVE JUMP.

Ezt a hatalmas repülést kivételesen jól kell kiviteelezned. Ideális helyen vagy ahhoz, hogy átrepülj a vetélytársad fején, miután sebességedet felturbóztad [1]. Orrodat emeld a magasba, amint nekilendülsz a pályának [2]. Landoláskor nehéz kanyarok jutnak osztályrészedül, így azonnal a landolás után sebességedet jól le kell csökkentened, ha ép bőrrel meg akarod úszni. A másik P-Mar ugratótól eltérően a hipertolóerő nem elég ezeknek a sarkoknak a legyőzéséhez. ■

1


2


CORNER 12

MANOR TOP – TRICKY START.

A Manor Top egyéni eset; itt nem igazán hasznos turbóval és maxigázzal indulni. A kezdő egyenes után csúnya bal kanyar jön [1], mely bolondját járatja veled, ha túl gyorsan haladsz. Ha jót akarsz, maradj középen, használd mindkét légféket és húzódj balra. Így túljutsz a sarkon, és fel tudod venni a power-up bónuszt a kanyar jobb oldalán [2]. ■

1


2


CORNER 13

MANOR TOP – RIGHT-ANGLE TURNS.

Ha látod a barázdázott kék és fehér irányjeleket [1], készülj fel erre a nagy koncentrációt igénylő, kellemetlen kanyarsorozatra. Kipróbálhatod azt is, hogy csak egy légféket használsz, de – hacsak nem csigatempóban haladsz – hamar rádöbbensz, hogy mindkettőt használni kell ahhoz, hogy továbbmehess. Néhány kanyart le is vághatsz, mivel rés van az oszlop és maga a sarok között. Más sarkokon húzódj félre, majd éles szögben vedd be a kanyart [2]. ■

1


2


CORNER 14

TERMINAL – UPWARD SPIRAL.

A kezdő egyenesből minden probléma nélkül érkezel ide. Közelíts jobbról és fordulj balra, a belső sávban indulj felfelé [1]. Szabályos időközönként turbó-bónuszt találsz, amelyek segítenek tartani a tempót [2]. Törődj a hipertolóerővel és vedd figyelembe azt is, hogy a boxutcába ezen a pályán nem könnyű bejutni. Amikor felbukkansz a tetőn, állítsd be az orrszögedet, így nem fogsz túl keményen landolni az egyenesben. Figyelemmel kell lenned az eléd kerülő kanyarok iránt is. ■

1


2


CORNER 15

TERMINAL – TREACHEROUS TUNNEL

Miután túljutottál a felfelé vezető spirált követő egyenesen, egy olyan alagútba jutsz, amely rutinpályának tűnik [1]. Bár az első kanyar nehéz dió, a többi már nem halálos. A valódi gondok az alagút fele táján jönnek; egy hirtelen, szívatós balos vezeti be őket. A kanyar belső sarka meglehetősen hosszan elnyúlik, így igen könnyű elnézni. Így a belső vonal helyett középről közelítsünk és a légfékek segítségével csússzunk át a sarok közepe, illetve külső része táján. Így a jobbra található power-up bónuszt is felszedheted. ■

1



CORNER 16

TERMINAL – NARROW CORNER

A problémát, amelyet ez a kemény jobbkezes okoz, tovább súlyosbítja a szakasz hihetetlen szűk mivolta – kevés helyed van hibázni... Ha egy kicsit is túlzásba viszed a sebességet, azonnal megtréfál az alagút. Előbb vagy utóbb úgyis karambolozol, de azért próbálgasd csak versenyzői vénádat. Gyors tipp? Próbálj egyszerre mindkét légfékeddel lassítani, egész addig, amíg a jármű nem engedelmeskedik neked [1]. Orrodat fordítsd lefelé, miközben körbemész és visszanyersz valamennyit a sebességedből, amint kecsesen repülsz az alagútban. ■

1



FLOTTÁNYI LÉGPÁRNA

Feisar A kezdők kedvence. Nem épp a világ leggyorsabb hajója, de masszív felépítése, vezető-barát kezelése és jó gyorsulása révén a zöldfülűek könnyedén élik meg az első karcolásokat és bukásokat.



Goteki45 Az erős pajzs segítségével lehengerelheted ellenfeleidet ezzel a méretes doboznyi ipari zsírral. Jó oktatójármű, de talán ennyi is a Goteki45 egyetlen igazi erőssége. Kidolgozatlan és kulturálatlan...



Aq-systems Az érzékeny kormányzás a fordulásnál jöhet jól; mindent egybevetve kellemes vele utazni. Viszont nincsenek meg benne azok a tulajdonságok, amelyekkel a tapasztaltabb ellenfeleket is legyőzhetnénk.



Piranha Csúcsminőségű kezelése már-már selymes finomságúvá teszi az utazást vele; különösen hosszabb kanyarokban és könnyebb pályákon. A gyenge pajzs-energia miatt jobb elkerülni a kemény fiúkat. Repülő képességeiddel dicsekedhetsz te is, de a nagy balhékból azért inkább maradj ki.



Auricom Az Auricomot érdemes kipróbálni. Még egy, általánosságban jó jármű... és ugyebár „lassan járj, tovább érsz". A versenyek és az összecsapások azonban arról tanúskodnak, hogy igazából egyik területen sincs meg az a bizonyos isteni szikra. A hangulat azért mindig jó a fedélzeten.



Qirex Ez az egyik veterán szabadúszó a mezőnyben. Nagy, kemény és gyors, de kanyaríve idegesítően nagy, így nehéz megfelelő sebességgel venni a kanyarokat és a sikánokat.



Assegai Gyors és jól manőverezhető. Ez a mozgékony mestermű a hozzáértők kezében csodafogattá válik. Ezen a hajón utazva az embernek amolyan racer-feelingje van. Vigyázni kell azonban papírrepülő-minőségű védőpajzsára, amely könnyen törik és gyullad.



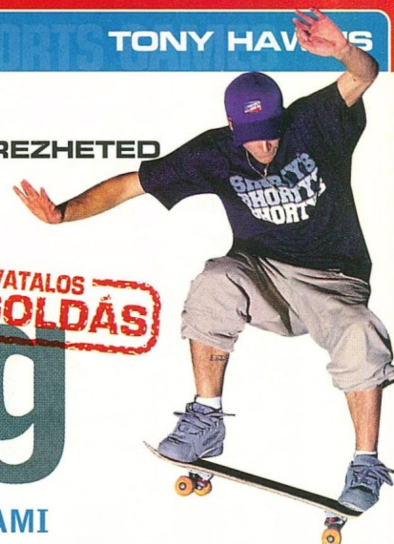
Icarus Rejtett légpárnás! Ez a hajó olyan titkos, hogy még a Psygnosis sem rendelkezett a rajzával. Bár nehézkes a startnál, az Icarus olyan sebességgel suhan később, amely igen hamar maga mögött hagyja a tisztelgő tömeget. ■



TELJESEN FELSPANNOLTAD MAGAD A RADIKÁLIS TONY HAWK FORMABONTÓ MOZGÁSAIN? ÍME, LEÍRJUK NEKED, HOGYAN SZEREZHETED MEG AZ ELREJTETT VIDEOSZALAGOT ÉS A „S-K-A-T-E" BETŰKET

Tony Hawk's Skateboarding

HIVATALOS MEGOLDÁS



WAREHOUSE: WOODLAND HILLS

A „S-K-A-T-E" BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] Ugorj át a résen a raktár bal oldalán lévő két rámpa között. Holt könnyű.

[K] Az S után gurulj a jobb oldalra, és a falon hajts végre egy 180-ast. Elkapod a második betűt, s már úton is vagy a következő felé.

[A] Ez a taxi felett lebeg.

[T] Tartsd a sebességet, és félcsövezz egyet. Egy ollie-val megoldhatod a feladatot, egy vagány 360-as pedig plusz pontokat hozhat.

[E] Végül ugorj fel az ajtótól balra található peremre, amely az első rámpánál van, ahol lejöttél. Fékezz egy nagyot és elkaphatod az utolsó betűt.

S


K

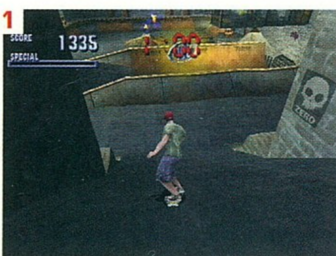

A


T


E


AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

Egészen könnyű, de látványos. **[1]** Repülj le a jobb kéz felőli rámpán a kiindulási pontról, és a csőről hajts végre egy nagy ollie-t **[2]**. Az üveg betörése érdekében menj át a rejtett szobán, és szedd fel a szalagot. ■

1


2


SCHOOLHOUSE: MIAMI

A „S-K-A-T-E" BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] Fordulj balra az első ugrást követően, majd a bal oldalon maradva száguldj le a lépcsőn. Ugorj a korlátra és csikorogj le, közben pedig vedd fel az utadba kerülő betűt.

[K] A lépcsők után használd a két minirámpát, hogy felugorva elérhesd a betűt.

[A] Nézd meg a bal oldali posztert az ugrás közben, és ugorj fel a második korlátra.

[T] Könnyű. Már kilométerekről látszik. Kövesd a félcsövet, majd gurulj a fal tetején.

[E] Lendülj neki a két pózna között, és csikorogj végig a középső korláton az utolsó betű behappolása érdekében.

S


K


A


T


E


AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

A tetőről ugorj jobbra, a rámpára. Hajolj le a korlátok között, s ugorj a bal kéz felőli rámpáról a lapos tetőre **[1]**. Gurulj le a pallón, vagy ugorj a mennyezetre. Ugorj le a végén **[2]**, s kapd el a szalagot. ■

1


2


MALL: NEW YORK

A „S-K-A-T-E" BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] A második lejtő után ugorj fel a korlátra a bal oldalon, és szedd fel a betűt útközben.

[K] Térj ki jobbra, amint áttörsz a bejárat üvegén. A betűt egy bokorban találod. A növénycserepek széléről elérheted.

[A] Menj le a vizes mozgólépcsők előtt és haladj a fehér rudakon, amelyek a víz felett ívelnek át. Útközben magadévá teheted a betűt is.

[T] A mozgólépcsők után ugorj a központi tömbre és zúzz az áruházi jel utáni íven.

[E] Egy mezei ollie-val az első rámpáról a levegőbe emelkedhetsz, s már tied is a betű.

S


K


A


T


E


AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

Ez az elrejtett videoszalagos dolog egyre macerásabb lesz. Tűzz át az áruház előterén és tarts jobbra, a K betű felé. Ne menj bele a vízbe, hanem söpörj el a rámpa és a jobbra található vörös kocsi mellett. A most következő rész nehéz dió. Ugorj egy nagyot az utolsó rámpáról és a fehér tetőgerendán landolsz, amely a lenti medence felett nyúlik át **[1]**. Suhanj a végéig és egy ollie révén tied lesz a szalag. Ha elrontod, vissza kell menned a vízesésekhez és próbálhatod újra az egészet. ■

1


DOWNTOWN: MINNEAPOLIS

A „S-K-A-T-E" BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] Először ugorj le a rámpáról, rá a peremre, a végén egy ollie-val gyere le, aztán haladj végig a korláton. Ennek a végén egy ollie-t csinálj, hogy biztosan elérd a betűt.

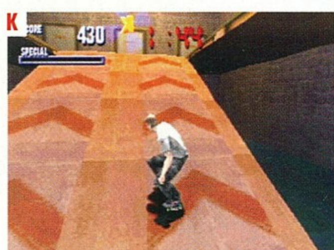
[K] Ha tiéd az első betű, menj a jobb oldali útra és keresd az üveghomlokzatú épületet. Zúzd át az ablakot, és ugorj fel a rámpára a fent várakozó betűhöz. Egy ollie-val gyere ki az ablakon, s plusz pontokat kapsz.

[A] Suhanj körbe a startpontról és egy ollie-t végrehajtva kerülj a hátsó peremre. Feletted, az elektromos vezetéknél láthatod a betűt; tarts balra és kanyarodj be a következő rámpánál. A vezeték alatt egy nagy rámpa van, amelyet igénybe véve egy ollie után a betű birtokában röppensz tovább.

[T] Ugorj fel a fal mellett leparkolt autószállító hátsó felére, a másik végén egy ollie-val ugorj le és repülj át az ablakon. Kövesd a tetőre vezető utat; a T pont útba esik.

[E] Úgy tűnik, ez a legkönnyebb betű a szinten. Menj le a szökőkutas teknőbe és ugorj át a tetején.

S


K


A


T


E

AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

A nehézségi fokozat itt még durvább. Forogj körbe a start után, és ugorj a következő szintre. Tarts balra, amíg észre nem veszed a teherkocsit, ugorj fel a farára, majd egy ollie-t alkalmazva zúzz át az ablakon. Kövesd a járatot a tetőre és kerülj ki az üveghangárt, aztán menj az előtted lévő rés felé. Egy kis fedett teknőben találod magad; a peremen fokozd a sebességet és a kijáraton át suhanj tova balra. A szalag a levegőben riszálja magát; ha levadásztad, egy második teknőben **[1]** landolsz, ahol még összeszedhetsz néhány pontot. Ha eltéveszted a tetőt, meg vagy lőve, mert a maradék idődet arra kell elpazarolnod, hogy visszamenj oda. ■

1


DOWNHILL JAM: PHOENIX

A „S-K-A-T-E" BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] Az első betű elég könnyű falat. Kerüld ki a jobbra található csöveket és ugorj el a szegélyről az előtted elnyúló első rámpára. A betű a perem felett lebeg, a tetőről ollie-t végrehajtva kapd el a betűt és zúzz a falhoz a túloldalon.

[K] A boltív alatt egy másik rámpát látsz, amely pár csőhöz vezet. Ezek tetején ücsörög a K betű.

[A] Ezt a betűt kétféleképpen is elkaphatod. Az egyik az, hogy a félcső jobb oldalára röppensz. A második az, hogy körbeforgás után követed a kis rámpát, amely a szikla bal oldalához vezet. A tetőn egy csövet találsz, menj át a felső sorhoz és ugorj le trükkösen a falról. A betű már a tied is.

[T] Az alsó szinten gurulj át az alagúton, amely a torony oszlopaitól indul. A betű megjelenik előtted.

[E] Ez nem piskóta. Maradj a pálya jobb szélén, és egy trükkel röppenj a felső szintre. A cső szélei között növeld a sebességed, majd – amikor már csak úgy repesztesz – zúzz át a jobb oldali csövön, és egy másikon landolsz. Menj a végéig és az utolsó betű is a birtokodba kerül..


S


K


A


T


E

AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

Mindenki egyetért abban, hogy ez a játék legnehezebben megszerezhető szalagja, amelynek begyűjtéséért hajszál pontosnak kell lenned. Ahogy elhagyod a sziklaboltív bal oldalát, menj fel a rámpára, majd át a tetőszinten, ahol az A betű volt. A végén, bal oldalt egy másik vezetéket látsz, menj át a másik oldalra **[1]** és falimunkázz kicsit **[2]** a rámpa nélküli területen. A nagy kőoszlop tetejéről hajts végre egy ugrást, kövesd a jelet, és a falon menj a második részhez ahol újabb nagy ugrás vár rád. Tarts jobbra és – elegendő sebességgel – eléred a szalagot, amely a középső oszlopon bújik meg. Ha bénázol, az egész pályát kezdheted újra, mert nincs időd arra, hogy újra megkeresd az utat. ■


1


2

STREETS: SAN FRANCISCO

A „S-K-A-T-E" BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] Ha leérsz, tarts balra és menj a nagy épületbe vezető rámpákhoz.

[K] Az elején maradj bal oldalt és a rámpa segítségével menj át az üvegablakon. Lassíts le, és három-négy fokot lejjebb menve ugorj a betű tetejére.

[A] China Town az úticél, kerüld ki a rendőrkocsikat és menj fel a dombra a negyedcsövekhez a betűért.

[T] Ugorj le a kis rámpára jobb oldalt, amint lefelé mész China Townból. Maradj a felső peremen. Egy szobába jutsz, ahol már vár rád a betű. Menj ki a megfelelő ajtón és visszajutsz alulra.

[E] A pavilon túlsó oldalán egy rámpát találsz, amely egy nagy üvegablakhoz vezet. Hajts fel erre nagy sebességgel és az utolsó pillanatban csinálj egy ollie-t, majd repülj át az üvegablakon. Innen már látod a betűt, amely a szépen kidekorált teknő felett lebeg. Ugorj be és trükközz párat. A peremről ugrálj a magasba egész addig, amíg el nem éred a betűt.


S


K


A


T


E

AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

Menj le a dombról az utcához és az első kereszteződésnél fordulj jobbra. A legvégén, a legutolsó épület mellett egy negyedcsövet találsz épp az út vége előtt. Menj fel rá, és használd a fenti platformot, aztán menj körbe az épület körül **[1]**. A tetőn használd az első rámpát, majd lódulj neki a másodikon **[2]**. Zúzz át az üvegtetőn, estedben pedig elkaphatod a szalagot. ■




1



A VERSENYEK

A *Tony Hawk* legtöbb szintje viszonylag könnyű, legalábbis azt tekintve, hogy pár nekifutásból végigmehetünk rajtuk és elég szalagot gyűjthetünk a következő szintre... bár a Downhill Jam: Phoenix talán kivételt képez.
Amikor a versenyekre kerül a sor, rögtön más a helyzet. Sikert elérni ezeken csak jó csomó pont begyűjtésével lehet, a felszedett cuccokért nem jár ingyen videó. Ahhoz, hogy pontokat szerezzünk, kidolgozott, bonyolult és vakmerő trükköket kell végrehajtanunk. Ez azt jelenti, hogy csak tapasztalt deszkásként tudunk végigmenni a szinten.

Az első rész Chicagóban egész könnyű, bár ez az elején nem feltétlenül látszik így. Először az első korláton kell végigmenni, majd a bal oldali félcső következik, ahol jó pár pontra szert tehetünk. Ha a siklást és a felszedett dolgokat helyezzük a középpontba, ennyi elég is a szint végigjátszásához. Ha nem erre összpontosítunk, ott a teknő és a többi korlát, melyek segítségével felpumpálhatjuk a pontszámot.





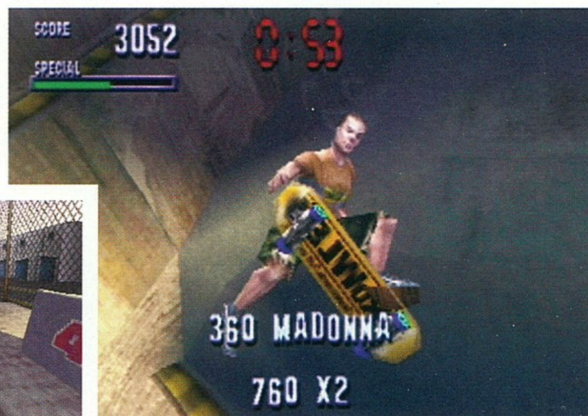


A második rész a portlandi Burnside-ban maga a rémálom. Amikor először hajtjuk végre izzadságos munkával elsajátított trükk-repertoárunkat, csak nézünk majd, mint Rozi a moziban, amikor a bírók 40 pont alatti pontszámmal szúrják ki a szemünket. Ez azért van, mert a többi versenytárshoz képest gyengék vagyunk, és sokat kell még gyakorolnunk a különféle trükköket. A transzfereket érdemes a lehető legtöbbet használni, ez ugyanis jó adag bónuszt termel. A túlsó végen a teknőben szintén begyűjthetünk pár pontot. Az erős kezdés után azért maradjon lendületünk, és minimum 18-20 ezres pontszámot célozzunk meg a futamokon.









Az utolsó rész Roswellben, Új Mexikóban szintén rémséges. Jó ötlet, hogy a félcsöveken gyűjtsünk össze egy valamirevaló pontszámot, de ez még nem feltétlenül elég az üdvösséghez. Eddigre már trükksorozatokat is végre kell tudnunk hajtani. Ha ügyesen csináljuk ezeket, megnyerjük a szintet. Maradjunk csak a jó öreg, látványos trükköknél, mert ha túl sokat zakózunk, vereség lesz a sorsunk.... ■









A JÁTÉKOSOK A VILÁG MINDEN RÉSZÉN LARA LEGÚJABB FELDEDEZÉSEIVEL VANNAK ELFOGLALVA, ÍGY TALÁN AZ SEM CSODA, HOGY PÁRAN KÖZÜLETEK MÉG MINDIG A ***TOMB RAIDER 3*** KIHÍVÁSAIBAN MERÜLNEK EL. ÍME EGY KIS SEGÉDLET, A TÍZ LEGNAGYOBB AKADÁLY LEKÜZDÉSÉHEZ...

HIVATALOS MEGOLDÁS

Tomb Raider 3

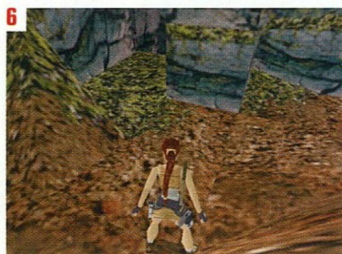
1

2

3

4

5

6

7

8




INDIA

TEMPLE RUINS: THE SUBMERGED SKEWERS

[1] A templomromokból való kijutás kulcsa egy sziklán van a medence alján, egy fal mögött. Ha lemerülünk a mélybe, két ellentétes áramlás között találjuk magunkat. Óvatosan nézzünk körül, s a fal mindkét oldalán emelőkarokat találunk. Balra fordulva a fal felé úszunk **[2]** és az áramlat a cövekek felé sodor minket, ahol – ha elég gyorsan tempózunk – a karhoz juthatunk anélkül, hogy karóba húzna minket a sodrás. Gyorsan rántsuk meg, majd azonnal induljunk a hátsó falhoz, s ismételjük meg ezt a másik emelővel is. Ha ezt is meghúztuk, elérjük az utolsó kulcsot.

RIVER GANGES: THE HIDDEN HANDHOLD

[3] Ha a bicajszerűséggel leparkoltunk a nagy kapunál, másszunk be az udvarba, szemünket pedig tartsuk a bal oldalon, amint kibukkanunk a kulcsos kamrához vezető kis alagútból. Itt egy kőoszlopot látunk, alján peremmel **[4]**. Ennek segítségével átugorhatunk a közeli fára, majd ennek főágairól a falra, ahol a második kulcsot is birtokba vehetjük.

SOUTH PACIFIC

CRASH SITE: THE IGNITION KEY

[5] A második slusszkulcsért el kell jutnunk a nagy üregbe, ahol a T-Rex múmiával randevúzunk. Lépteinket szaporázva menjünk a repülőgép orra felé azon az oldalon, ahol az ajtaja van, és már ott is találjuk magunkat. Menjünk a borostyánnal borított sziklához és ugorjuk át a kis háromszögletű követ. **[6]** Hirtelen egy hasadék jelenik meg előttünk, amelybe nagy valószínűséggel be is pottyanunk. Kövessük a járatot a bömbölés felé, és hamarosan farkasszemet nézhetünk a nagy, izzadt gyíkkal.

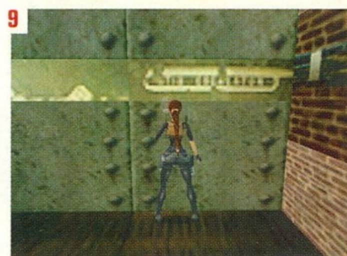
MADUBU GORGE: THE BIG PLUG

[7] Ha egy karcolás nélkül végigmentünk a zuhatagokon, már-már mesternek mondhatjuk magunkat. Amint túl vagyunk ezeken, egy olyan szobában találjuk magunkat, ahol egy nagy dugasz állja utunkat. A lefelé vezető út zsákutca, így valamivel érdemesebb a másik kijáratot használnunk még akkor is, ha ez lehetetlennek tűnik **[8]**. Emelkedőn kell felfelé haladnunk, s bár az erős áramlat lefelé nyom minket, megoldható a feladat, ha keményen evezünk. Az emelkedő tetejéről körmönfont csapdákhoz, majd végül a következő szinthez jutunk.

LONDON

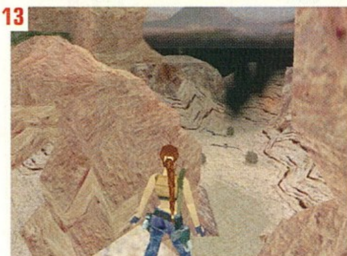
ALDWYCH: TWO BUTTON TIMER

[9] Az állomás hátsó részén lévő járatok egyikében két gombot találunk egy falon, melyek a közeli ajtókat nyitják. Kapcsoljuk át a jobb oldali kapcsolót és sprinteljünk át a távolabbi ajtón a következő szobába. Az itteni gomb a középső szoba plafonjának csapda-ajtaját hatástalanítja. **[10]** A falhoz visszatérve nyomjuk meg ugyanazt a gombot és fussunk körbe a középső szobába, ahol egy újabb kapcsolókar vár ránk. Végül a bal oldali kapcsolót kell működtetnünk az utolsó ajtó kinyitásához, majd belépünk a

9

10

11

12

13

14

15

16


medencés szobába, és magunkévá tesszük Salamon kulcsát.

ALDWYCH: THE TICKET MACHINE
[11] A megmenekülésünk érdekében kell szereznünk egy napijegyet. Kommunizáljuk el a jegyiroda karbantartó-kulcsát, ugorjuk át a nagy lyukat a jobb kéz felőli mozgólépcső végén, majd fussunk a peron végére [12]. Itt dugjuk a kulcsot a zárba, kapcsoljuk fel az állomás világítását, és a peron végén megtaláljuk a földön csillogó fémpénzünket. Ezt dobjuk be a középső jegyautomatába, és vegyük át jegyünket, mellyel a következő szintre juthatunk.

NEVADA

DESERT: GREAT LEAP FORWARD
Ez is egy az optikai csalódások közül, amelyeket a játék tervezői bizonyára nagy élvezettel dolgoztak ki [13]. Miután a lopakodó bombázó elrepült mellettünk, kövessük az ösvényt a szikla szegélyén, s haladjunk a völgy közepén található nagy oszlop felé. Túl messzinek tűnik ahhoz, hogy átugorjunk rá, de a látszat csal [14]. Nekifutásból rugaszkodjunk el a peremről; így elérhetjük a kapaszkodót, amelynek segítségével felhúzhatjuk magunkat. Súlyosan nehéz.

HIGH SECURITY COMPOUND: THE INVISIBLE LEDGE
A mellékakna alján lévő kicsi helyiségből meg kell próbálnkunk kikapcsolni a víz alatti propellert, így jó esetben egy darabban úszhatunk át a következő szakaszba. Másszunk fel a szoba közepén leledző tömbre aztán ugorjunk arra az emelkedőre, ahol a ketrec van. Innen a sarkokban található kis, háromszögletű peremek segítségével körbeugrálunk a szobán. Az árnyékban nem könnyű észrevenni őket, így jobb lesz óvatosnak lenni.

ANTARCTICA

THE FOUR PIPES
Ha felmásztunk az első jeges alagút utáni toronyra és leugrottunk a központi helyiségbe (Operations Room), némi furfanggal felkapcsolhatjuk az elektromos hálózatot. A falon látható képen megszemléljük a csőrendszer alaprajzát, amely megmutatja, hogyan kell elfordítanunk a szelepeket ahhoz, hogy a pumpák beinduljanak [15]. Menjünk ki innen, majd ugorjunk le a nagy tartályok alatti résbe, ahol szembetaláljuk magunkat az előbb említett szelepekkel. Állítsuk őket vörös, zöld, vörös, zöld kombinációba és a generátor ajtaja kinyílik. Vár ránk a következő pálya.

LOST CITY OF TINNOS: THE GREY DOOR
Induljunk el a jobb oldali járaton és egy tüskés hengerekkel ellátott szobában találjuk magunkat. Az emelkedő tetején egy maszk leledzik. Álljunk rá arra a pódiumra, ahol a maszk volt, arccal a hátsó fal felé, nézzünk jobbra, és remélhetőleg szemünkbe ötlik a kis kőajtó, amely épp most nyílt ki [16]. Nehéz észrevenni, de ha sikerült, ugorjunk át rajta és megtaláljuk a világos aknához (Light Shaft) visszavezető utat. ■

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SZIGORÚAN TITKOS

• TOP SECRET-BEN ELMONDJUK...
HOGYAN NYERJÜNK BAJNOKSÁGOT AZ ***LMA MANAGERREL***, S HOGYAN ERŐSKÖDJÜNK A ***STAR WARS EPISODE I*** JÁTÉKKAL
• PLUSZ! MEGMUTATJUK...
HOGYAN SZEREZHETÜNK LAZA GÓLOKAT A ***FIFA 2000***-BEN, HOGYAN KELHETÜNK BIROKRA EGY REX-SZEL A ***DINO CRISIS***-BAN, S HOGYAN ÉRHETJÜK EL A MAXIGÁZT A ***GTA2***-BEN

HA TÖBB SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED A LEGÚJABB JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATBAN, FIGYELMEDBE AJÁNLJUK A RÖVIDESEN A BOLTOKBA KERÜLŐ *HIVATALOS PLAYSTATION TIPP MAGAZINT!*

ELŐZETES

2000 FEBRUÁR

PlayStation Magazin MOST WANTED

JÁTÉKOK, AMIKÉRT MINDENKINEK RESZKET A KEZE, HOGY VÉGRE JOYPAD-RA KAPHASSA ŐKET

1. MICRO MANIACS
Codemasters
Multi Tap megvan, a foteleket beigazítottuk, és a küzdelem talán már el is kezdődött

2. DRIVER 2
GT Interactive
A reggeli vezetés a munkahelyre nem adja meg ugyanezt az érzést, mint az autós üldözések

3. BIOHAZARD: GUN SURVIVOR
Eidos (well, hopefully)
Resident Evil egy G-Connal, és a *PSM*-nek máris rángatózik a mutatóujja

4. SPEEDBALL 2100
Empire Interactive
Nagyon várjuk már a jövőbeli labdajátékot, úgy-hogy jobb, ha csipkedik magukat a fejlesztők

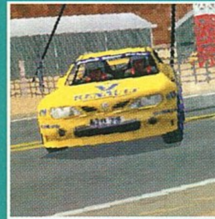
5. PLANET OF THE APES
Fox Interactive
A játék, amire már 20 éve várunk...

HOVA A FENÉBE TŰNHETETT EZ A JÁTÉK? A *PSM* LEVADÁSSZA AZ AKCIÓ KÖZBEN ELTŰNT JÁTÉKOKAT

Prince Naseem Boxing

Codemasters

Bár már egy éve a polcokon kéne lennie, a Codemasters jó kis verekedőse még stabil kiadási dátummal sem büszkélkedhet. Legutolsó hír? Egy újrakalapált demo már úton van, és Nast kicserélik Myke Tysonra az amerikai verzióban. Áprilisi megjelenésről suttognak mostanában.

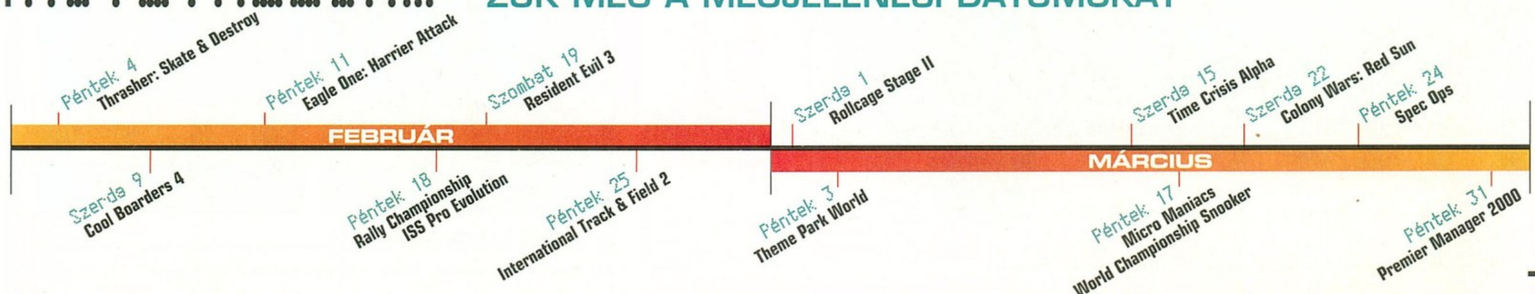






KÖVETKEZIK...

NÉHÁNY JÁTÉK EREJÉIG PILLANTSUNK A JÖVŐBE, ÉS NÉZZÜK MEG A MEGJELENÉSI DÁTUMOKAT



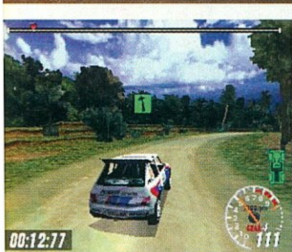
sár/**eső**/havas eső/**hó**/garázs

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Digital Illusions
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: Március

Rally Masters Race Of Champions

MIUTÁN DOMINANCIÁT VÍVTAK KI A BIZTONSÁGOS AUTÓK ÉS A FENYŐBÚTOROK PIACÁN ÉS A SVÉDTORNA IS VILÁGSZERTE NÉPSZERŰ LETT, A SVÉDEK EZÚTTAL A VIDEOJÁTÉK-FRONTON TÁMADNAK











A *Rally Masters* helyszíneinek – Olaszország, Anglia, USA, Indonézia, Gran Canaria és (természetesen) Svédország – köszönhetően sokszínű versenyzésben lehet részünk.

A Digital Illusions fejlesztőcég flipperjátékokkal kezdte pályafutását. Jól is ment nekik, de be kellett látniuk, hogy a videojátékok jövője valószínűleg nem a ketrecbe zárt kicsi krómgolyóra épül majd. Ennek el-lenére a golyók fizikai tulajdonságaihoz fűződő kísérleteiknek megvolt a haszna. Az autóversenyes játékok – melyekben a hangsúly szintén részben az ütközéseken van – jelentették a cég számára a következő lépést, s lőn, megszületett a *Rally Masters*.

A *Rally Masters: Race Of Champions* a rally világbajnokság utolsó futamát követően Gran Canariában játszódik. A verseny tulajdonképpen egy bónuszfutam, amely nem befolyásolja a versenyzők összpontszámát, de jó ürügy arra, hogy a sofőrök elmenjenek egy napsütéses Kanári-szigeteki kiruccanásra.

A verseny némiképp különbözik a megszokott nedves walesi hétvégéktől. Itt két vezető küzd egymással egy osztottpályás úttesten. A pálya átkanyarodik önmaga felett, így a versenyzők a fuvar végére azonos távolságot tesznek meg anélkül, hogy egyszer is találkoznának egymással.

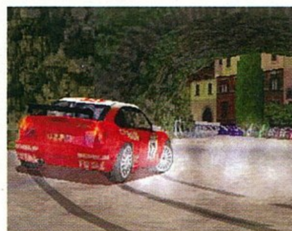
Azt mondhatnánk, hogy egyetlen pálya még nem elég az üdvösséghez, de alaptalan lenne feltételezésünk, hiszen a Digital Illusions munkatársai nem épp arról híresek, hogy feltett lábbal ücsörögnek az Ikea íróasztalnál. Tudták, hogy az egyetlen pályából álló bajnokság vészesen lecsökkentené a program élettartamát, ezért újakat terveztek – a jelen helyzet szerint hat ország 45 helyszínén versenyezhetünk majd a végső változatban.

Ha már említést tettünk a pályák sokféleségéről, szót kell ejtenünk a járművek választékáról is. A végleges mezőny még nem ismert, de az idei idény négykerékűi (Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Evo VI, stb.) sokszöges arcfelvarráson esnek át, s ugyanígy járnak a rali-legendák, a (már betiltott) B csoport autói,

> **„Ha a digitális kezelőszervekkel játszunk, a játék egészen engedelmes"**

a Peugeot 205 Turbo 16-osa és az Audi Quattro is.

Természetesen nem sok értelme lenne a valós autóknak, ha a kezelésük nem állná meg a helyét; nos, ezen a területen sem volt rest a Digital Illusions csapata – több migrénes hónapjuk ment rá a terület tökéletesítésére. Hál'Istennek úgy tűnik, az ugrásszerűen megnőtt paracetamol-számláknak megvan az eredménye. Ha a digitális kezelőszervekkel játsszuk a *Rally Masters*-t, a játék





A fizikai modellezésnek köszönhetően minden kerékre a valósághoz hasonló erők hatnak. Ennek beállítása tovább növeli a program játszhatóságát.





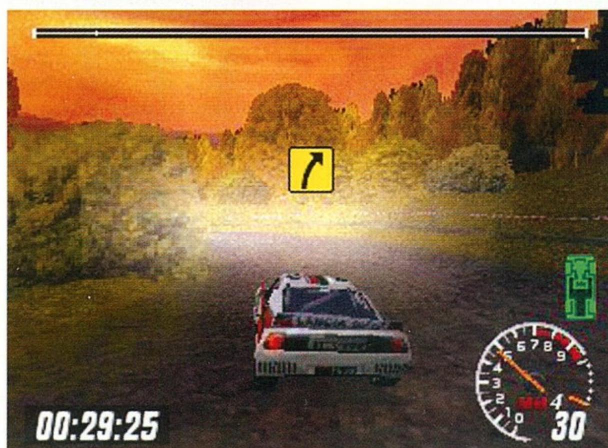


egészen intuitívnak tűnik. Az autók alázatosan követik utasításainkat, így néhány kör után már hidegvérrel farolgatunk a kanyarokban. Az analóg opció már nem ilyen kidolgozott, kissé pontatlannak tűnik, de a megjelenésig még remélhetőleg ezen a területen is lesz előrelépés.

Ha a kezelést valószerűnek is nevezzük, a játék felépítéséről az arcade irányzat juthat eszünkbe. Vannak olyan bajnokságok, amelyek a jól bevett szakaszos rendszerben zajlanak, van rally cross opció (négy autó van egyszerre a pályán), arcade mód (a rajtrács hátuljáról kezdjük a futamokat és mindenkit meg kell előznünk), és természetesen a bajnokok versenye (Race Of Champions) is ránk vár. Ekkora svédasztalnyi opció már alapban biztosítja a játék hosszú élettartamát, de hogy még biztosabbak lehessünk ebben, saját bajnokságokat is rendezhetünk, melyekben mi választhatjuk meg a számunkra legszimpatikusabb kategóriát és pályát.

Mindennek tudatában nyugodt lélekkel kijelenthetjük, hogy a flipper-szimulátorok a lehető legjobb bevezetést jelentik a rali-játékok világába... ■

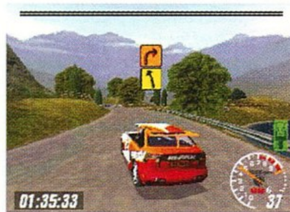
Mark Donald



02:23:94

36

A grafika minősége versenyben van a legjobb PlayStation rali játékokkal – a fejlett technológia mindig is a Digital Illusions egyik erőssége volt.



Mint (a *GT*-nek köszönhetően) minden mai autóverseny-játékban, a *Rally Masters*-ben is sokféle való jármű közül választhatunk.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ A CSODÁLATOS KEZELÉS



A rali-játékok legfontosabb részlete a kezelhetőség. A grafika (bár ennek kidolgozottsága is valóban hasznos) mit sem ér, ha nem farolhatunk jókat az aszfalton, a havon és a sárban a BBC2 sportadásában megcsodált módon. Szerencsére ez is erős oldala a *Rally Masters* műhelynek. Ha autónkat a megfelelő sebességgel visszük a kanyarba, s gázadás közben ráfékezünk, majd mosolyogva (remélhetőleg) kihozzuk a kocsit a húzós helyzetből – az élmény már-már katartikussá fokozódik.

PSM VÉLEMÉNY

+ POINTS

- Valószerűen játszható kezelhetőség
- Színvonalas grafika
- Hosszú élettartam

– POINTS

- Fantasy-stílusú karosszéria-külsők
- Darabos analóg irányítás
- Lenyomhatja vajon Colint?

! ADVANCE WARNING

A *Rally Masters* tényleg jól néz ki és a kezelhetősége is ott van. A különféle játékmódok megdolgoztatják a játékosokat és az a lehetőség, hogy saját versenyeket is indíthatunk, még tovább növeli az élettartamot.

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Bullfrog
Játékosok száma: 1
Megjelenés: Március

Theme Park World

HA SZERETSZ VIDÁMPARKBA JÁRNI, ITT MEGTEHETED. ELŐBB AZONBAN FEL KELL ÉPÍTENED EGY



Az új 3D engine jóvoltából onnan szemléljük a parkot, ahonnan akarjuk. Ügyeljünk azonban az olyan problémákra, mint a szemét, a zsebtolvajok vagy az elromlott körhinták.



Különféle hangulatjelzők mutatják, hogy a látogatók mennyire elégedettek a parkkal.



Aki már játszott a Playstation eredeti *Theme Park*-jával, az pontosan tudhatja, hogy miről szól ez a folytatás. Egy vidámpark tulajdonosaként kell felépítenünk és működtetnünk a saját Disneylandünket. A körhintaépítés azonban a feladatnak csak egy kis részét képezi. A park üzemben tartásához sokféle embert kell alkalmaznunk: kutatókat a körhinták fejlesztéséhez, biztonságiakat a bajkeverők kiszűréséhez és takarítókat, akik felmosnak az olyanok után, akik nem tudják magukban tartani a vattacukrot.

A nagy pénzek felmarkolásának feltétele, hogy a látogatók elégedetten távozzanak. Ez olyan feladatokat von maga után, mint a nyilvános WC-k megfelelő pontokon történő elhelyezése, vagy mutatványosok felbérlése, akiknek az a feladatuk, hogy a sorban állókat szórakoztassák. Megduplázzák a játék vonzerejét a különféle minijátékok, ahol többek között vakondok agyoncsapkodására és teknősbékaversenyre is van lehetőség.

Minden parkban lehetőség van Aranyjegyek gyűjtésére, amelyeket az olyan feladatok teljesítéséért lehet megkapni, mint például a pofátlanul magas haszon vagy a hasonlóan magas látogatottság elérése. Az Aranyjegyekkel újabb parkokhoz kaphatunk hozzáférést, melyek a Lost Kingdom, a Halloween World, a Space Zone és a Wonderland nevet viselik. Ezek mindegyike külön alapötlet köré épül, a Lost Kingdom például egy *Jurassic Park*-hoz hasonló hely, ahol a hullámvasút dinoszauruszok hátán közlekedik, a Halloween World pedig egy emberi agy alakú hátborzongató kastélyt formáz. Hát nem édes?

„A minijátékok megduplázzák a park vonzerejét."

A *Theme Park World* fő vonzereje az, hogy látogatóként is körbejárhatjuk a parkot, sőt, akár az előbbiekben felépített körhintákra és egyebekre is felülhetünk.

A játék különlegessége, hogy nem lehet megnyerni. Nincs végső célja, az ember csak gyűjti a pénzt és csinosítgatja a parkjait a végtelenségig. Miután már az összes parkhoz hozzáférésünk van, szabadon váltogathatunk köztük, és ha valamelyiket megunjuk, ott a lehetőség, hogy valami mással foglalkozzunk, és később visszatérjünk az eredetihez. Most mi is éppen ezt fogjuk tenni, de visszatérünk a következő havi Szemlében. ■

Nick Jones

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A MINIJÁTÉKOK ÉS A TEKNŐSBÉKAVERSENY



A főjátékból számos minijáték érhető el. Ha a kutatóinkat játékfejlesztésre utasítjuk, hamarosan előállnak valami olyan csodával, mint a vakondok agyoncsapkodásáról szóló Whack-A-Mole, vagy a hazárdjátékok kategóriájába tartozó Teknősbékaverseny.



⊕ PONTOK

- Több órányi szórakozást nyújt
- Stratégiai gondolkodást kíván
- Rendkívül humoros

⊖ PONTOK

- Kemény munkát igényel
- Egyszerű grafika
- Lassú játékmenet

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A Theme Park World olyan játék, amelyben egészen jól el lehet merülni, viszont a tisztességes eredmények elérése kemény munkát igényel. Valószínűleg népszerű lesz a stratégiaőrültek körében, az izgalmakat kedvelőknek azonban nem ajánljuk.

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Attention To Detail
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: Április

Rollcage Stage II

A BIZARR VERSENY VAD VISSZATÉRÉSE

Az ATD fejlesztői már tíz éve népszerűek olyan játékoknak köszönhetően, mint a *Cybermorph*, a *Blast Chamber* és a *Super Sprint*. Mégis, a liverpooli programozókat leginkább úgy ismerik, mint a Psygnosis *Rollcage*-ének ötletgazdáit. Ez az élenjáró kanyargós vesenyjáték a *PSM* szerint a legvalószínűbben alkalmas arra, hogy az egekbe emeljen. A *Rollcage*, amelyet a *WipEout* ihletett (a játék eredeti címe is *WipEout: Rollcage*), az 1999-es év egyik legújítóbb szellemű játéka volt. A gokartok könnyedén száguldottak át az országutakon és az alagutakon, miközben a fedélzeti fegyverekkel tűz alatt tarthattad riválisaid útvonalait. Psygnosis? Inkább pszichózis.

Most a Sony féle változat, a *Stage II*, ha lehet, még extrémebb. Ahol a *Rollcage*-nek 7 power-upja volt, ott a *Stage II*-nek van 12. Ráadásul ezt a tizenkettőt egy akkumulátor rendszerrel megsokszorozhatod. Köss össze egy sorozat power-upot, és a kábító és pusztító hatások soha nem látott szintjeit fogod felszabadítani. Ugyancsak bőséges választék áll rendelkezésre a támadó fegyverekből, beleértve a gépfegyvert és a különböző robbanó eszközöket.

Aztán ott vannak az új egyjátékos módok. Például a Scramble mód egy rövid akadálypályán tesz próbára, ahol olyan gyorsan kell száguldanod, ahogyan csak tudsz, mialatt arra is ügyelned kell, nehogy a szakadékba zuhanj. A befejező szakaszon számíthatsz egy vészfékezésre, amit ha elvétesz, könnyen egy feneketlen mélységű gödörben találod magad.

Egyetlen megválaszolandó kérdés van még: vajon a visszajátszásnál testreszabhatóak lesznek-e a kameraállások? Ezen van még javítanivaló, mindenesetre gyalázatos lenne, ha az ATD nem adna nekünk arra lehetőséget, hogy gyönyörködhessünk a PlayStation történetének talán leglátványosabb ütközéseiben.

A *Rollcage Stage II* arra koncentrál, hogy ugyanabból többet nyújtson, mint elődje, az útvonalakon és fegyvereken át a játékmódokig. Sok tekintetben inkább frissítés, mint egy új folytatás – de micsoda frissítés! Az új fegyverek és módozatok pontosak, és ha most még az eredeti rabja is vagy, nemsokára azon veszed észre magad, hogy fülig szerelmes lettél a *Stage II*-be. ■

Steve Brown



A gyorsasági szakaszokon elérheted a több, mint 400 kilométeres óránkénti sebességet.



A városi útvonalakon bőségesen találsz pusztítható környezetet, amire tüzelhetsz, magad után csak romokat hagyva.



A Scramble módban az útvonalak időnként megszakadnak. Ha a fékkel nem bánsz ügyesen, versenyed könnyen a feledés homályába süllyed.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A SZEMTŐL SZEMBENI KÜZDELEM



A kétszereplős Combat mód kétségtelenül a *Stage II* legrokonszenvesebb vonása. Életre-halálra megy a harc a versenyzők között, és a nyerési feltételek beállíthatóak, úgyhogy a versenyt pontokkal vagy időkorláttal döntheted el. Az arénában harc közben az új fegyverek és a védelmi jellegű power-upok hatásosan igazolják értéküket. Ráadásul az ügyesen elhelyezett power-upok garantálják a kiegyensúlyozott és feszült mérkőzést és a jól elrendezett küzdőtéren az ellenfelek állandóan szemmel tarthatják egymást.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK
- Óriási választék power-upból
- Lenyűgöző új játékmódok
- Kitűnő útvonalak

– PONTOK
- Egy ügyes csel még nem forradalom
- A zene ismétlődhetne
- Zavarbaejtő játszhatóság

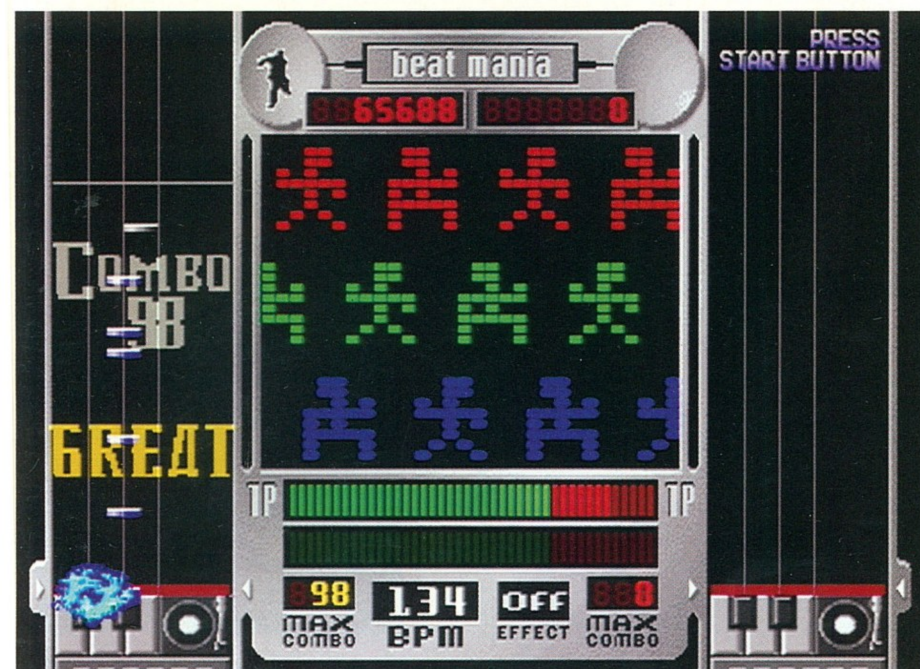
! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Stage II* jobb, mint az eredeti, mialatt megőrzi az adrenalinban fürdő játszhatóságot. Új pályák vannak, de ennél sokkal fontosabb az egy - illetve kétszereplős játékmód. Ugyancsak a játék javára válnak az új fegyverek.

Kiadó: Konami
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: Március

Beatmania

A JAPÁN CSODABOGÁR EGY KIS EURÓPAI BEÜTÉSSEL VÉGRE AZ ÓCEÁN INNENSŐ OLDALÁN... ÉS A ZENE CSAK SZÓL TOVÁBB



A japánok majdhogynem megszállottan rajonganak a nyugati zenékért, szinte válogatás nélkül. Még a Shampoo is sztárnak számít arrafelé (sajnos...). Azért, hogy a gyerekek újrajátszhassák kedvenceik dalait, a Konami elkezdett egy sorozatot, ami Bemani néven vált ismertté. A *Beatmania* az elsők között volt, és segítségével eljátszhattuk, hogy vagyunk olyan DJ-k, mint Norman, olyan gitárosok, mint Jimi Hendrix, vagy olyan dobosok, mint Keith a Rolling Stones-ból. Szükségtelen mondani, hogy a tömegek imádták, és a sorozat hatalmas siker lett Japánban.

A kérdés csak az, hogy egy ilyen, kimondottan japánokra szabott csoda Európában mennyire lehet sikeres. A válaszadás nem egyszerű; A *PaRappa The Rapper*, bár nagyszerű party-játék volt, ideát nem igazán jött be. A *Beatmania*, okulva a *PaRappa* hibájából most a kulturális szakadékot áthidalván európai ízléshez igazított köntösben jelenik meg.

Nézzük meg, hogyan is működik a játék: kis színes kockák esnek lefele egy kotta mentén. Amikor egy kocka eléri az alját, meg kell nyomnod azt a gombot, amelyik a kotta megfelelő hangjára vonatkozik; például, az egyik hang a jól ismert scratch, amivel azt a tipikus DJ-hangot szólaltathatod meg.

Az ötlet egyszerű, de ha egyszer belejössz a játékba, teljesen frenetikus. Ahogy beindul a zene, kockák zuhataga indul meg, olyan gombnyomás-fergeteget eredményezve, amilyenhez a korai *International Track&Field*-ek óta nem tapasztalhattál, és amihez már-már természetfeletti ügyesség szükségeltetik...

> „Csupán egypár ritmikai elcsúszás különbözteti meg a lakásszerte híres DJ-t a nemzetközileg elismert profitól"

Talán a japán verzió zenéjében nincsenek középkori fafúvós hangszerek, mégsem túl kedves a fülnek; itt jön a képbe a Konami UK (a Konami európai szekciója) és a profi klub-szakértők. Először is, kis





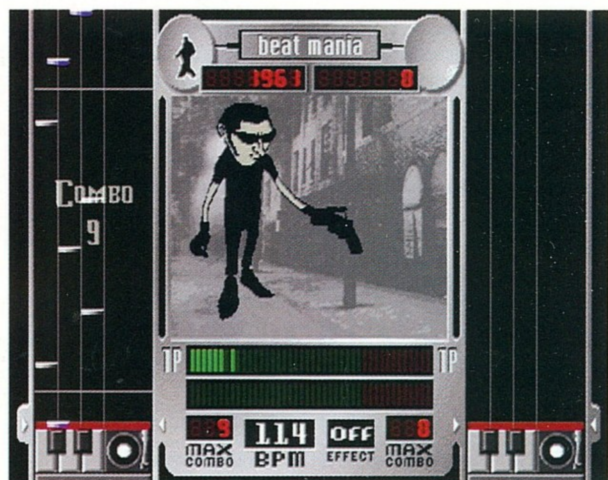
A *Beatmania* **lényege roppant egyszerű. Első lépés: válaszd ki a műfajt, esetünkben halk, finom jazzt. Második lépés: csapkodd őrülten a gombokat, ahogy a kockák esnek lefelé. Harmadik lépés? Ennyi...**



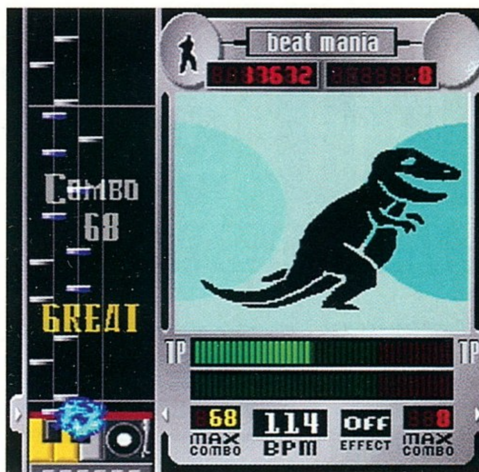




A Moloko hangjai **szolgáltatják a garázs-pálya alapját. Fel fogod ismerni.**



Videoanimációk **a közönségnek végtelen szórakozást biztosítanak – egészen addig, amíg el nem jön az ő idejük, hogy reflektorfénybe lépjenek. Akkor majd ők is megtudják, milyen nehéz.**



NORMAL MODE
SCORE RANKINGS

NAME	SCORE	GREAT GOOD BAD POOR
1 DJ DAN	[illegible]	818- 30- 6- 40
2 DJ DAN	353054	782- 36- 6- 57
3 DJ REO	120000	240- 80- 10- 10
4 DJ HIRO	[illegible]	220- 70- 10- 10
5 DJ SAG	[illegible]	200- 60- 10- 10
6 DJ F. T	90000	180- 40- 10- 10
7 DJ HX2	80000	160- 30- 10- 10









Látjátok? A *PSM* 306 ütemes combot csinált! Ez azt jelenti, hogy egymás után 306-szor a megfelelő gombot nyomtuk, megfelelő sorrendben, megfelelő ütemben. Nem rossz, mi? Vérünkben a ritmus...

közérthetőség az angol hip-hop arcok, a Moloko és Skeewiff pár nótájának szerepeltetésével. A tapasztalat azt mutatja, hogy az ismerős zenékkel könnyebben megy a játék, és az ötlet az, hogy ezekkel a dalokkal belejössz az irányításba, így haladsz tovább a japán big beat ismeretlen területére.

Lévén a japán komoly versenyszellemmel bíró nép, a játékban megtalálható a kétjátékos mód is, ahol egymás ellen/egymást kiegészítve mérhetitek le DJ képességeiteket. A két sáv különböző hangokat tartalmaz, úgyhogy ha az egyikőtök tényleg jó, míg a másik botfülű, nagy az esély rá, hogy bevisznek csendháborításért... Csupán egypár ritmikai elcsúszás különbözteti meg a lakásszerte híres DJ-t a nemzetközileg elismert profitól; erre figyelj oda, hiszen az öt pálya mindegyikének végén értékelést kapsz. Idegesítő, ha az ember állandóan csak E-ket (mint nálunk az 1-es) kap.

A fekete háttér mögött potyogó kockák látványa talán nem túl szórakoztató, de a fejlesztők kicsit feldobták a hangulatot egy pszichedelikus hangulatú klipeket játszó ablakkal. Felüléseket végző játékmacik válnak dühös japán gésákká, Dizzy Gillespie rajzainak jóvoltából. Elég szokatlan, de legalább a cimboráidnak van mit nézni, amíg te a pad gombjait püfölöd elszántan; vagy inkább mondjuk úgy, hogy amíg a scratch-lemezjátszót dolgozod meg? Már alig várom...

Dan Mayers



A japán zenei stílusok fura világával ismerkedhetsz meg a *Beatmaniaban*. Azért a retro remix nem az ABBA-t jelenti...

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A JAZZ PÁLYA SIMOGATÓ HANGJAI





A leges-legutolsó szinten Mikio Eido szabad stílusú jazzének hangjait sok mindennek lehet nevezni, csak simogatónak nem. Viszonylag egyszerű ritmusú kezdéssel fokozatosan kocka-fergeteggé válik, ami veszett gombnyomkodást okoz. Ezután jönnek a többgombos kombinációk; na ITT kezd igazán nehézzé válni a dolog. Hatujjúak előnyben...



+ PONTOK

- Nagyszerű dalok
- Eredeti ötlet
- Klasszikus kétjátékos mód

− PONTOK

- Hihetetlenül nehéz
- Grafikailag egyszerű
- Többórás gyakorlás kell hozzá

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Igen, a *Beatmania* újdonság. Egyszerűség felsőfokon kidolgozva, és merít a modern klub-kultúrából. *Tekken3*-mal vegyítve sörözés után tökéletes...

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: 989 Studios
Játékosok száma: 1–4
Megjelenés: Március

Cool Boarders 4

KÉRDÉS: ELSZÁLLSZ A COOL BOARDERSTŐL? VÁLASZ: OLVASD EL AZ ELŐZETEST, ÉS DÖNTSD EL TE







A lejtők és a környezet messze a legszebb, mit eddig PlayStationös snowbord-játékban láthattunk. legtöbb pályán több útvonalat is használhatsz – akárcsak való életben.

Mivel a *Cool Boarders* volt az első PS-es snowboard játék, a sorozat mindig előnyben volt a riválisokkal szemben. Mégis, az eddigi három rész valósághűsége hagyott kívánnivalót maga után. Azonkívül a PlayStationről nem lehetne elmondani, hogy szinte kiált egy új snowboardos játékért; az elmúlt hónapokban megvolt már az *MTV Snowboarding* és a Capcom *Trick'n'Snowboardere.*

Azonban a 989 Studios, a *Cool Boardersek* fejlesztői, elhatározták, hogy elkészítik A Snowboardos Játékot. Figyelembe vették az előző részeket ért kritikákat, és egy rakás újdonsággal jelentkeztek. A legszembetűnőbb újítások egyike az, hogy a *Cool Boarders 4* a való életből szedi a játékosokat (nem mintha a legtöbbünk képes lenne megmondani a különbséget Chad Ottertorm és Jimmy Halopoff között...) és a deszka készítőket. Az összes deszkás hülye nevű trükkök százainak végrehajtására képes.

A beállítási lehetőségek között minden szerepel, amit egy snowboard játéktól elvárhat az ember, a szokásos Downhill (lejtő), Half Pipe („félcső"), Big Air („légdeszka") módokkal, öt különböző hegységben. Van négyjátékos mód is, ahol elkápráztathatod barátaidat képességeiddel. A 30 pálya mindegyike

> **„Szégyenítsd meg barátaidat hihetetlen mutatványaiddal..."**

hihetetlen részletességgel kidolgozott, és tartalmaz egy titkos eseményt, ami csak akkor válik elérhetővé, ha már bizonyítottad bátorságodat. Ez szintén a gyakorlásra ösztönöz, amíg a kéztrükkök csukott szemmel is könnyedén mennek.

A *CB3* persze az irányítási módszer miatt nem lett sikeresebb. Szerencsére a 989 azt ígéri, hogy – a 30 fps-es képfrissítési sebesség mellett – a *CB4*-et gyerekjáték lesz irányítani. Elkezdhetitek viaszolni a deszkákat... ■

Paul Rose



A legtöbb pályán rengeteg alkalom adódik a trükközésre

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A LEHETŐSÉG HOGY LEGYŐZD BARÁTAID



Kétségtelen, hogy az osztott képernyős, többjátékos mód a csúcs. Hány másik snowboard játékban versenyezhettél O' Neil-dzsekis cimboráiddal – a grafika minőségének romlása nélkül?



+ PONTOK

- Egy rakás pálya
- Pályafüggő események
- Eredeti deszkák és versenyzők

– PONTOK

- Az irányításon még dolgozni kell
- Nem túl meggyőző animációk
- Néha belassul

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Ha a 989 Studios az irányítást tovább tudná finomítani, a *CB4* lehet az az áttörés a játszhatóság terén, amire a sorozatnak kétségbeesetten szüksége van. Nem vitás, hogy jól néz ki, de a mesterszintű világítás-effektektől még nem lesz jó egy játék.

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: SouthPeak Interactive
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: Március

hercegek/**kockázat**/autózás/**miss**/daisy

The Dukes Of Hazzard

A JÓ ÖREG DUKE SRÁCOK. SENKINEK SEM ÁRTANAK. JOBBAK, MINT VALAHA. DE – ÚGY TŰNIK – AKADT EGY KIS BAJUK A TÖRVÉNNYEL

A Duke család gyermekkorunk egyik legkedvesebb momentuma volt, így nem hagyhatjuk, hogy az idő vasfoga elrágja ezt az emléket... A fenébe is; az, hogy Lee generális (a Duke fiúk híres, narancssárga Dodge Chargere) volánja mögé ülhetünk, maga a megtestesült álom.

A legendás műsor PlayStation-interpretációja, melynek szerzője a SouthPeak, márciusra várható, és – gondolhatjuk – autós játék lesz. A különböző részeket viccesen renderelt filmbejátszások kötik össze, amint a Duke klán különböző tagjainak szerepét vesszük fel és megpróbáljuk megmenteni Jessie nagybácsi farmját a rossz arcoktól. Utunk során emberrablókkal találkozunk, párbajt vívunk Rosco sheriffel és megyünk egy kört Hogg főnök nagy fehér Cadillacjében.

„Sokféle trükkel kell megpróbálkoznunk..."

A *DOH* már most is bazi jó játék, amely tökéletesen visszaadja az eredeti show hangulatát. Ez nem kis részben a híres Waylon Jennings betétdalnak köszönhető, amelyet a báró bevezető részletben hallhatunk. A hangulatot tovább fokozzák az eredeti stáb tagjai, akik a játék párbeszédeit adják elő, Waylon pedig narrátorként remekel, amint a történet kibontakozik – az egész olyan, mintha a TV-show egyik részét látnánk. A játszhatóság is igen „dukabilis". Sokféle trükkel kell megpróbálkoznunk, off-road feladatoknak gyürkőzünk neki és rámpák is várnak ránk, amelyeket mintegy 150 km/órás tempóban ugratunk át.

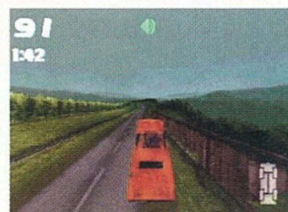
Egyetlen fenntartásunk a játékkal szemben az, hogy az arcade kezelés kicsit nehézkes, így Lee generális volánja mögött ülve nem pont úgy érezzük magunkat, mintha egy autót vezetnénk. Grafikai szempontból nem túl sokoldalú a környezet, mert az egész játéknak Hazzard és környéke a helyszíne.

A rajongók már nyilván nagy várakozással tekintenek a Duke fiúk hazaérkezése elé. A bemutatóban kitűnő country és western melódiákat hallhatunk, s Lee generális dudája is üdvözöl minket – így ha a kezelőszerveket egy kis finomhangolásnak vetik alá és a grafikát feltupírozzák kicsit, akár még hillbilly bált is tarthatunk majd márciusban..

Miles Guttery







A küldetések közötti filmbejátszások miatt nem az az érzésünk, hogy egy játékkal ütjük el az időt, hanem az, hogy magunk is részt veszünk az egyik tévé-epizódban.







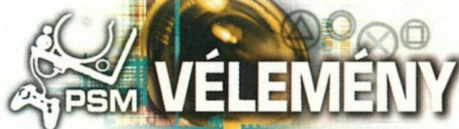
A folyót átugratva Rosco zuhanórepülésbe kezd.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A NARANCSSÁRGA, KATONAI RANGJELZÉSES LEE...



Valljuk be – mindenki, aki tévét nézett a 70-es évek végén, arról álmodott, hogy Lee generális volánja mögé ülve egyszer majd URH-kocsikat ugrathat át. Az álom most valóra válik. Más körülmények között a *DOH* csupán még egy autós játék lenne, amely nélkülözi a *GT* mélységét, vagy a *Ridge Racer Type 4* kinézetét. Figyelembe véve azonban a narancsszínű álmot, azonban már egész más a leányzó fekvése. Hölgyeim és uraim, íme a Lee generális!



+ PONTOK
- Kitűnő zene
- Változatos feladatok
- A Lee generális

– PONTOK
- Lineáris küldetések
- Kidolgozatlan kezelőszervek
- Egyhangú grafika

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Rengeteg TV-show licensze nem kapja meg az őt megillető figyelmet a fejlesztési szakaszban, mert a kiadók azt hiszik, hogy így is, úgy is eleget tudnak eladni belőle. A *Dukes of Hazzard*-ra is ráférne még egy kis csiszolás.



MEDI EVIL
Sir Daniel Fortesque szerepében visszatérsz a túlvilágról, hogy kihívd a gonosz erőit egy mindent eldöntő küzdelemre. Fegyverek széles arzenálja áll rendelkezésedre, hogy végigverekedd magad a sötét hordákon, rejtvényeket és fejtörőket oldj meg ebben a borzongatóan hangulatos 3D akció-kalandjátékban.



SYPHON FILTER
A felderítés veszélyes biológiai fegyvert előállító telepet észlelt nemzetközi terroristák kezén. Minden áron meg kell akadályoznod a globális mészárlást! Férkőzz be az ellenség soraiba, lopakodj és küzdj minden lehetséges fegyverrel! A világ sorsa Gabe Logan kezében...



RIDGE RACER TYPE 4
Az öreg PlayStationösök még emlékeznek a legelső Ridge Racerre. Már akkor is az egyik leglátványosabb játék volt. A programozók azonban csúcskísérletre készülnek: a grafika, a hangulat, a játékmenet minden eddigi változatot felülmúl. Képzelheted!

AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, választhatsz a három játékprogram közül, mellyel megajándékozunk.

TELEFON:	467-67-20
FAX:	457-11-23
E-MAIL:	PSM@CMK.HU
POSTA:	MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)
Fél évre	8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

ÚJ!

Lapunkat *OTP* bankkártyája segítségével is megvásárolhatja.
(06-1) 266-0000
hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.

Levélcím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141.
E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

BONCOLGATJUK AZ ÚJ ÖTLETEKET AZ OLVASÓI LEVELEKBŐL, ELOLVASSUK A JÓKÍVÁNSÁGOKAT * SZTÁRLEVÉL *FIGHTING FORCE 2* RAJZZAL * SZERENCSÉS NYERTESEINK NÉVSORA



NÉZZÜK CSAK
Mivel mindig gondolunk rátok, és szeretünk mindenféle újdonságot kipróbálni, így a jövőben teret engednénk az Olvasók által a többi Olvasónak címzett levelek előtt is. Egy új, nyilvános fórumra gondoljatok, ahol bárki előjöhet a saját ötleteivel, levelező partnert kereshet, megírhatja hol tart valamelyik játékban – és mindezt egy másik Olvasónak címezve. Először itt a levelezésben indulna a dolog, aztán a visszajelzésektől függően több hasábot is kaphatna. Mit szóltok ehhez?
Az érdekes a dologban az, hogy egy olvasói csevegő rovat gondolatát már tavaly felvetette Szigeti Attila szegedi Olvasónk, de most, a legutóbbi szám megjelenése után a következő levelet kaptuk:

„Nagy kéréssel fordulok hozzátok. Az egyik PSM számban egy Kis Brigitta nevű lány levele lett a hónap levele és rajzolt is. Tekken a kedvence, és nekem is. Én is nagy Tekken rajongó vagyok. Nagyon szeretném, ha leadnátok a következő számban, hogy keresem őt, ha tud, írjon, mert biztos jókat tudnánk levelezni a játékról és a szereplőkről. Mivel nem vagyok a szavak embere, most csak ennyit tudok írni.
Ezer köszönet, ha ezt leadjátok."

1286 Budapest., Pf. 11/15
Kis Virág

Leadtuk, és mivel ott a cím is, ha Brigitta ezt olvassa, biztosan válaszol is. Ha pedig bárki, egy másik olvasóhoz címzett levelet szeretne megjelentetni ezeken az oldalakon, kérjük írja rá a címét, amit leközölhetünk, és ahova a válaszokat várja. Íme eggyel több lehetőség levélírásra a *PSM*-nek. Nemcsak a Tündért lehet zaklatni, vagy a levelezést megtölteni, hanem egymással is ismerkedhettek – *minden írást* le fogunk közölni, kivéve a törvénybe ütköző tartalmúakat (pl. bombák gyártásához nem kérünk útmutatót), amiket nem tudunk elolvasni (azért ilyen is akadt már) és azokat, amelyekben nem dicséritek egekig a *PSM*-et. De hát ilyen csak kevés van.

„Tisztelt Szerkesztőség!"

Először is engedjétek meg, hogy gratuláljak a magazinotokhoz. Szerencsére sokat foglalkoztatok a sztár játékokkal, mint pl.: Resident Evil, Gran Turismo 2. Ezek a játékok meg is érdemlik a szót, mivel évekig tartó kitartó munka eredménye a kitűnő játék. Sokszor az a véleményem, hogy egyes játékok meg sem érdemlik, hogy a PlayStation Magazin oldalain helyet kapjanak, mert szerintem a cikkben, leírásban több fantázia van mint magában a játékban. Arról nem is beszélve, mennyivel színvonalasabban néz ki a cikk.
*(pl.: Chocobo Racing, Cyber Tiger, stb.) Egyébként nagy Resident Evil rajongó vagyok, nagyon várok minden epizódot. (Ez a szám akkor tetszeni fog!! – szerk.) Már a pisztolyomat is elővettem a Gun Survivor-hoz, de a játék sehol. A magazin árával kapcsolatban csak pár szót szólnék: Tudom, sokan sokalljátok az újság árát. Ezt azonban nem úgy kell felfogni, hogy: „2000 Ft-ot nem adok egy újságért". Biztos sokan voltak már úgy, hogy elmentek és megvettek 10-12 ezer forintért egy játékot, majd hazavitték, berakták a gépbe és rájöttek, hogy kidobták az ablakon a tízezrest. Viszont ha áldoztak volna 2000 Ft-ot a PlayStation Magazinra, és abból tájékozódtak volna, biztos nem vették volna meg azt a bizonyos sz*r játékot. Ha kiszámoljuk, egy pocsék játék árából 5–6 PSM-et is vehetünk, és nincs több tévesztés. Nem is szaporítom tovább a szót, így is sokáig raboltam drága időtöket.*
Maradok továbbra is hűséges olvasótok:
Patta Ferenc, Pécs"

Hát igen. Tömör, jól megfogalmazott, és milyen igaz! Mi sem írhattuk volna szebben. Az ilyen levelek éltetik a szerkesztőket és mindenkit, aki az újság körül tesz-vesz. Köszi.

Mindazoknak, akik csak a szerencsés nyertesek között szeretnék látni a nevüket, és az egész rovatot emiatt olvassák el... Hát következzenek a nyertesek. Szívesen irogatnék még mindenféléről, hogy fárasszam az efféle sötét lelkű levelezés-szabotőröket, de mindegy. Itt jönnek a nevek, remélem közte vagy:

Taraj Petra, Budapest – Furby Ágy,
Bereczki Bernadett, Budapest – Nyalóka forgató,
Csiszár Nóra, Budapest – Komodo Moe,
Kis Klaudia, Eger – Nyalóka forgató,
Eckhardt Vid, Vác – Mondo Koosh Ball
Kemenes Adrienn, Budapest – Zell Dincht
Földes Péter, Budapest – Yoshimitsu
Balázs Péter, Budapest – T-Rex

SZTÁR LEVÉL

„Kedves PSM!

Én azért írok önöknek, hogy ha lehet, a rajzot tegyék be a következő számba. Rendszeres olvasója vagyok a *PSM*-újságnak, és nagyon meg vagyok vele elégedve (mi is veled!). A játékok nagyon tetszenek, mint Pl.: amiről készítettem egy rajzot. ztem ilyen figurát, de hiába, sajıltam. Ezért megkérném szépen t, ha nem lenne túl nagy kérés tőküldjenek egy *Fighting Force 2* rát. Előre is köszönöm.

Üdvözlettel:
Bezzeg András, Budapest"



Hát András, látod mi sem vagyunk mindenhatók. Belénk veted bizodalmad, és hiába. Bezzeg, rossz szóvicceket kell csinálni!!! rt is ez a hónap egyik kiemelkevele – a rajz mellett –, mert s nagy buzgalmában olyan szép sorokat írt, hogy az eszünk megjura sajnos nincs, ezért be kell on Mannel. Lehet vele jópofa foteni, miközben az egész környeesz győződve arról, hogy kedat babusgatod.

szerencsés tulajdonosává vált. A helyes megfejtés Tőpszlix, a különkérdésre Idefix volt. Ehhez képest érdekes válaszok is érkeztek, úgy mint Boxafix vagy Domatix, amik sajnos nem találtak.

Ecsenszky Balázs, Nagytarcsa – a fő szerencsés, aki mindkét megfejtést helyesen küldte be, és így az Ogre figurát állíthatja íróasztala díszhelyére.

Ehavi Igazság Fájl szerzőnk egy T-Rex-szel lett gazdagabb, a joypad-nyúzó sztoriért cserébe. Utolsó levelünk egy kéréssel fordult felénk, amit természetesen teljesítünk, hiszen írója 4 (!) oldalnyi rajzot is mellékelt.

„(...) Azt sajnálom, hogy nem tudtam megszerezni az első példányokat. Én annyira szeretem a rendszerezést, hogy minden demo CD-mnek vettem egy tokot. Így nagyon jól néz ki. (látjátok itt a megoldás a papír tok problémájára! – szerk.) Szeretném megkérdezni mennyibe kerülne megszerezni az összes demo CD-t? (...)"

Grász Péter, Pécs

Nos, a lap tervezi a korábbi CD-k gyűjteményként történő megjelentetését, de ez még a jövő zenéje. Addig is, lehet rendelni a korábbi számokból, kivéve az elsőt, ami mind elfogyott. Péternek azonban, mint hű Olvasónknak, elküldjük a hiányzó CD-ket. Csak vegyél majd nekik dobozt.
Ezzel vége a levrovnak, mindenki legyen jó, PSX-et, joypad-et nem szétverni, sziasztok!

Írjatok!
nekünk az Igazság Fájl rovatba, a Butik pályázataira, vagy akármi másról a Visszhangba! E-mail-eket is szívesen látunk, a címek a rovat tetején olvashatók. Az egyéni, ízléses és érdekes tartalmú levelek a hónap SZTÁR LEVELeként külön ajándékot érdemelnek.

SZÖVEG: Sinka Zoltán Gábor

MÉDIA KÖRKÉP

CD/DVD/NET/PÉNZBEDOBÓS GÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>Megjelenés Február második felében>>

PALOTAI
Abrak.a.dubra

Palotai Zsolt neve fogalom a hazai klubközönségnek, többek között a *Tilos Rádió* alapító tagja, és már akkor is DJ volt, amikor a legtöbben itthon még azt sem tudták, mi az. Pályafutása során megszámlálhatatlanul sok helyen lépett már fel, a legendás *TilosazÁ*-tól egészen párizsi klubokig, New York-i rádiókig. *Palotai* ma is az egyik legízlésformálóbb magyar DJ. Az *Abrak.a.dubra* egy elképesztő utazás, jobban húz, mint az Orient Expressz és messzebbre is visz. Menet közben csupa ismerős téma kerül elő, slágerfoszlányok a hatvanas évekből *(Besame Mucho)*, goa trance félistenek *(Juno Reaktor)*, magyar cigányzene *(Anima Sound System)*, és persze a modern elektronikus zene legjava. A legtöbb mixlemezzel ellentétben, itt nem csupán a legújabb slágerek összekalapálásáról van szó, a mixnek van íve, elindul A pontból és tényleg el is jut B-be. Ami igazán a többi hasonló produkció fölé emeli *Palotai* lemezét az az, ahogyan szól. Itt tényleg volt mastering, a dalok egységesen szólnak, ahogy az kell. Halkan is élvezhető, hangosan pedig leviszi a fejed, összecsődíti a szomszédaid és mehet a mulatság kifulladásig, talán egy kicsit tovább is.

Értékelés: **A lemez legnagyobb hibája az, hogy nem rakja automatikusan REPEAT-be magát 10/10**



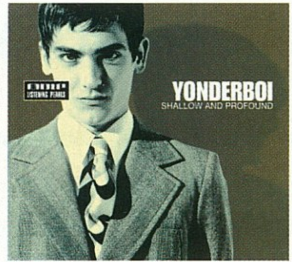


>>Már kapható>>

PRIMAL SCREAM
XTRMNTR (Sony Music)

Előre megmondom, hogy elfogult vagyok *Primal Scream* ügyben. Eddig, több mint egy évtizede, még nem hallottam tőlük rossz zenét, pedig nem ma kezdték. Volt már itt minden, indie gitárhangzás, retro rock and roll, dögös funk, psziho ambient. Teljesen megbízhatóan, mindig akkor rukkolnak ki valami újdonsággal, amikor már kezdenénk elfelejteni őket. Pedig milyen nehéz is felejteni a *Primal Scream* esetében! Nincs ez másképp az *XTRMNTR* kapcsán sem, az album olyan, mint amit várnál a korábbiak kapcsán, talán egy kicsivel (sokkal) jobb is. Kövér basszusok, hip hop, gyilkos disco, poszt punk, bármi, ami a srácoknak eszébe jutott. Az 1992-es mindenhol tarolt, Mercury díjas *Screamadelica* óta a legjobb *Primal Scream* album. Kell ennél több?

Értékelés: **Tánc, tánc, tánc vs. düh, erő, elektronika 9/10**

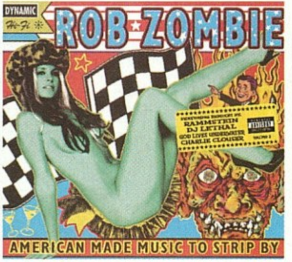


>>Megjelenés Február második felében!>>

YONDERBOI
Shallow and Profound (UCMG)

Kezdjünk csak el számolni! *Yonderboi*, alias *Fogarasi László* most 19 éves. Amikor az első felvételei megjelentek (a *Future Sound of Budapest* válogatássorozaton) alig múlt 16. Érettségi vizsgája után barátjával, *Zságer Balázs* billentyűssel 1999 nyarán Budapestre jön. Még az albérlet keresése közben lemezkiadójuk irodájának egy üres szobájában veszik fel a *Shallow and Profound* c. album teljes hangzóanyagát. Ezzel szinte párhuzamosan dolgoznak *Kamarás Iván*, népszerű fiatal színész szólólemezének *(Bombajó/Crossroads Records)* zenei alapjain és hangszerelésén. Másik projektje a *Trevira Modern*, melynek legelső, még félkész demoját az angol *Channel 4* televízió azonnal megvásárolt a *The Cutting Edge* c. többrészes dokumentumfilmjéhez főcímzenének. Ha *Yonderboi* így folytatja, csak kapkodhatjuk a fejünket. A *Shallow and Profound* nem a sztori miatt jó lemez. Olyan, ami egyszerre kedves a magyar és a külföldi füleknek is.

Értékelés: **Nem csak a 20 éveseké... 8/10**



>>Már kapható>>

ROB ZOMBIE
American Made Music To Strip By (Universal)

Először csak az tűnt fel, hogy van egy zene, ami már a sokadik játékban szerepel *(Sled Storm, Gran Turismo 2 US Version, Twisted Metal 4.)*. Aztán amikor megnéztem, hogy ki is ez az őrült, akkor „leesett". Már megint *Rob Zombie*, a *White Zombie* frontembere zúz, de nem is akárhogy. A *Zombie* klán már régóta fogalom rockkörökben, ma már a filmekben, játékokban sem úszhatjuk meg nélkülük. Ez a lemez a korábbi, *Hellbilly Deluxe* c. album remixváltozata. Ha nem bírod ki a felsorolt játékok hangulata nélkül a hétköznapokban, villamoson, autóban, elalvás előtt akkor ez az, amire szükséged van!

Értékelés: **Korrekt zúzás 8/10**



>>Már kapható>>

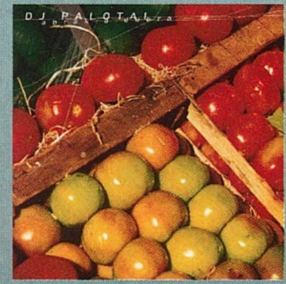
CARDIGANS
Gran Turismo (Universal)

Soha nem volt a *Cardigans* a kedvencem, mindig is egy settenkedő popzenekarnak gondoltam őket, akik megpróbálnak egy lépéssel a trendek előtt maradni. Először az volt gyanús, amikor megláttam a lemez címét. Miután ez nem egy új album, akkor még sehol nem volt a *GT2*... ... és tessék, most a *My Favourite Game* refrénjét dúdolom, nem is tűnik furcsának, sot. Amikor Ti ezeket a sorokat olvassátok, már nagyon sokan nézték végig tátott szájjal az európai *GT2* introját, akárcsak én, századjára is. A remixért a *Faithless* a felelős, de ez még önmagában kevés lenne, nekem legalábbis. A kép, a zene és a hangulat tökéletes egysége az, amiért most az időtöket vesztegetem egy régi album kapcsán. A *GT2* igazi kuriózum, abból a szempontból is, hogy a különböző piacokra, más-más soundtrackkel jelent meg a játék.

Értékelés: **Az album – svéd pop 6/10**
A *GT2 intro* – borzongás, izzadó tenyerek 10/10

JÁTÉK

PALOTAI JÁTÉK



Öt szerencsés, azok közül, akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak, Palotai Zsolt *Abrak.a.dubra* c. mixalbumát kaparinthatja meg !!!

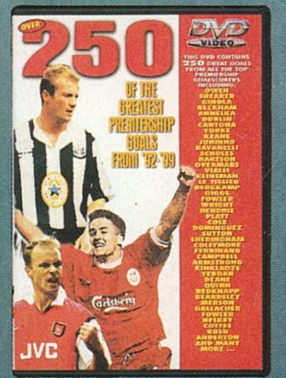
Melyik rádió alapító tagja volt Palotai Zsolt?

1. BBC
2. Petőfi Rádió
3. Tilos Rádió

A válaszokat Március 1.-ig küldhetitek az ismert címre:

Palotai Játék
Computer Média Kiadói Kft.
Budapest 35 Pf. 137
1036





Három szerencsés, azok közül, akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak, az OVER 250 OF THE GREATEST PREMIERSHIP GOALS FROM 92-99 c. foci DVD-t mondhatja magáénak!!!

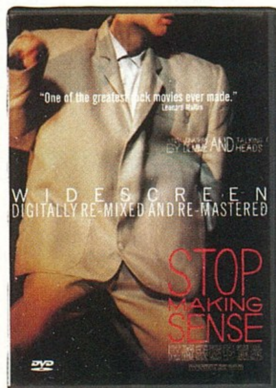
Melyik popsztár szerepel a FIFA 2000 c. játékban?

1. Madonna
2. Ákos
3. Robbie Williams

A válaszokat Március 1.-ig küldhetitek az ismert címre:

DVD/Foci Játék
Computer Média Kiadói Kft.
Budapest
Budapest 35 Pf. 137
1036

A HÓNAP DVD-I



>>Már kapható>>

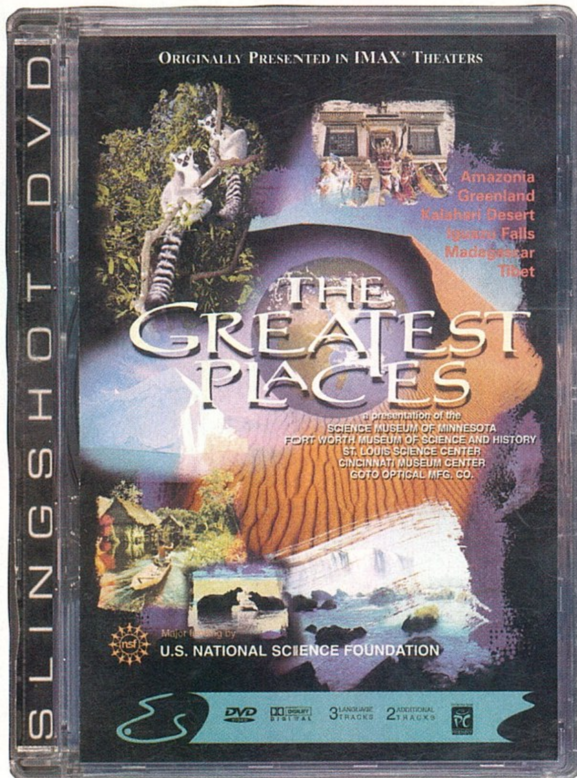
TALKING HEADS

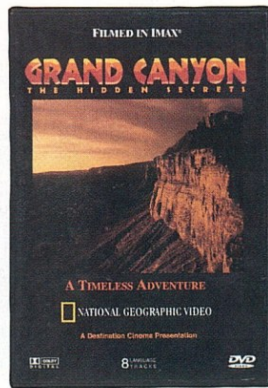
Choice Disc/Gong Expressz

Csak üdvözölni lehet azt a divathullámot, hogy újra megjelennek a régi klasszikusok a legújabb adathordozókon is. Ez persze csak akkor igaz, ha az új kiadások nem csak az újabb bevételek reményében látnak napvilágot, hanem hordoznak is valami újat, extrát, többet, amit a múltban nem lehetett volna megoldani. A legjobb példa erre a Talking Heads klasszikus koncert filmje, ami nemcsak a digitálisan feljavított hanggal lett több, hanem rengeteg extrával is kiegészült. A zenekar tagjai és a rendező, Jonathan Demme kommentálják az eseményeket, interjú, minden, ami szemnek, fülnek ingere. Ha valaki már ismeri a zenekart, nem fogja unni az új változatot, ha valaki pedig esetleg most látja, hallja őket először, nos az rájöhet miért is ez a világ egyik legjobb rock filmje.

Extrák: **Interjú, forgatókönyvek, kommentárok, bonus track-ek, és még mennyi minden**

Értékelés: **Ugyanaz, mint volt, csak jobb! 9/10**





>>Már megjelent>>

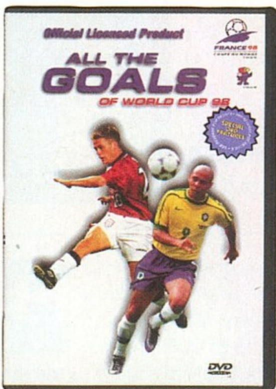
GRAND CANYON

Choice Disc/Gong Expressz

Ha a Jótündér megkérdezné, hogy hová akarok utazni, habozás nélkül a Grand Canyon-t választanám. Ebben a filmben sokkal többet lehet látni a kanyonból, mint ami az átlagos turistáknak megadatik. Történelem, felfedezők, kihívások. Őslakosok, akik i.e. 2500 körül laktak ott, az első felfedezők expedíciói, hihetetlen légifelvételek. Ha a Jótündér megkérdezné, hogy hová akarok utazni, még mindig a Grand Canyon-t választanám, de most már tudom miért.

Extrák: **Hogyan készült, 3 fejezet**

Értékelés: **Hol az a Jótündér? 7/10**



>>Már kapható>>

ALL THE GOALS OF THE WORLD CUP 98

Choice Disc/Gong Expressz

Házisárkányok, labdagyűlölők vigyázat! Ez a DVD garantált ellensége a brazil szappanoperáknak, az unalmas vetélkedőknek. Ha a családban csak egy focirajongó is akad, akkor ennél ideálisabb ajándékot nem is adhatna a toleráns kedves. De aztán ne engem okoljanak semmiért. A film az 1998.-as VB. története, 171 gólban összefoglalva. Ronaldo, Salas, Bergkamp káprázatos góljai. Torokszorító pillanatok, melyek ma már a futballtörténelem részei. 32 digitális kamera képei egy filmben? Kit érdekelnek brazil sorozatok?

Extrák: **Interaktív fejezetek, a VB. teljes eredménylistája**

Értékelés: **A következő VB-ig csak ez enyhíti a kínokat 8/10**

>>Már kapható>>

THE GREATEST PLACES

Choice Disc/Gong Expressz

A hozzánk legközelebbi klasszikus IMAX mozi Münchenben található, még mielőtt bárki is csomagolni kezdene, a *PSM* bemutatja az IMAX hihetetlen DVD sorozatának pár darabját. Igazi családi szórakozás, a fotel-turizmus legfelső foka.

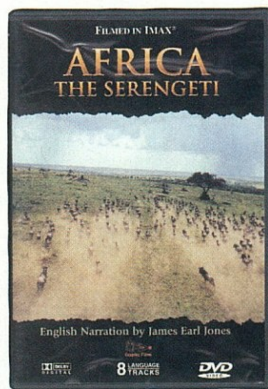
A sorozat legjobb darabja (nehéz volt kiválasztani), a világ legnagyszerűbb helyeit mutatja be.

Az Amazonas, Grönland, az Igazu vízesés, a Namíb sivatag, Tibet.

Negyven perc alatt a Föld körül.

Értékelés: **Olcsóbb, mint a vakáció, és bármikor megismételhető 8/10**

„Az IMAX film a legjobb filmszisztéma a világon. A vetített kép mérete, élessége, felbontása és minősége felülmúlhatatlan. Ehhez kapcsolódik egy speciális, kitűnő minőségű, hatcsatornás hangrendszer. A képet egy teljesen sík, derékszögű, óriási vászonra vetítik, amely kb. nyolc emelet magas, az átmérője pedig kb. huszonhét méter."



>>Már kapható>>

AFRICA: THE SERENGETI

Choice Disc/Gong Expressz

Afrika. Valamikor itt volt az Élet bölcsője. Itt találták a régészek a legrégebbi előemberre utaló nyomokat. Nem is gondolnánk, hogy a Kelet-Afrikai Serengeti síkságon mai is fellelhető az az állapot, amit akár sok ezer éve őseink is tapasztalhattak. Vadállatok milliói, hatalmas bozóttüzek, büszke maszáj harcosok, zebrák és antilopok, amint 500 mérföldön keresztül vágtatnak át a síkságon. A film egyszerre mutatja meg testközelből és parádés légifelvételeken azt a tájat, ami ma is Afrika szimbóluma mindenkinek.

Értékelés: **DVD-n ennél jobb képeket sehol nem látsz 7/10**

SZÓRD BE

A legújabb pénzbedobós automaták az arcade bolygóról

Míg a világ többi része a kollektív újévi másnaposságot igyekszik kiheverni, a pénzbedobós automata-ipar stílusosan nyitott – a Londonban tartott ATEI-el, amely a világ legnagyobb játékautomata-showja.

A leghőbben várt játék a Konami *Silent Scope 2*-je volt, amelyet az európai és amerikai piacra való odafigyelés jegyében készítettek. A Konami lelkesen gyártotta a PS-perifériákat a *Bemani* zenei játékokhoz, az eredeti *Silent Scope* perifériája azonban még várat magára. Remélhetőleg a Konami majd tesz erről is, ha az *SS2* nem ér hasonlóan szomorú véget, mint az első rész az amerikai iskolákban történt fegyveres erőszak után.







A Midway legújabb autós játékával, az *Off Road Thunder*-rel jelentkezett. Bár a játék várható PS-re is még a nyáron, meg kell küzdeni majd az erős mezőnnyel a bennmaradásért. Végül, a CapCom cáfolta azokat a vádakat, hogy elhanyagolta volna a pénzbedobós automatákra való fejlesztést, kijelentve, hogy 12, a jövő évi megjelenésre váró darabjuk van, köztük a *Stryder 2* és a *Spawn*.

Eme pénzbedobós biblia szerkesztője Alex Tanner, az AB Europe-tól.

LETÖLTÉS

FÉNYKARDOKAT, MELLTARTÓKAT KÉSZENLÉTBE – A 08-AS DEMOLEMEZ ÉRKEZIK

PSM EXKLUZÍV!





SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

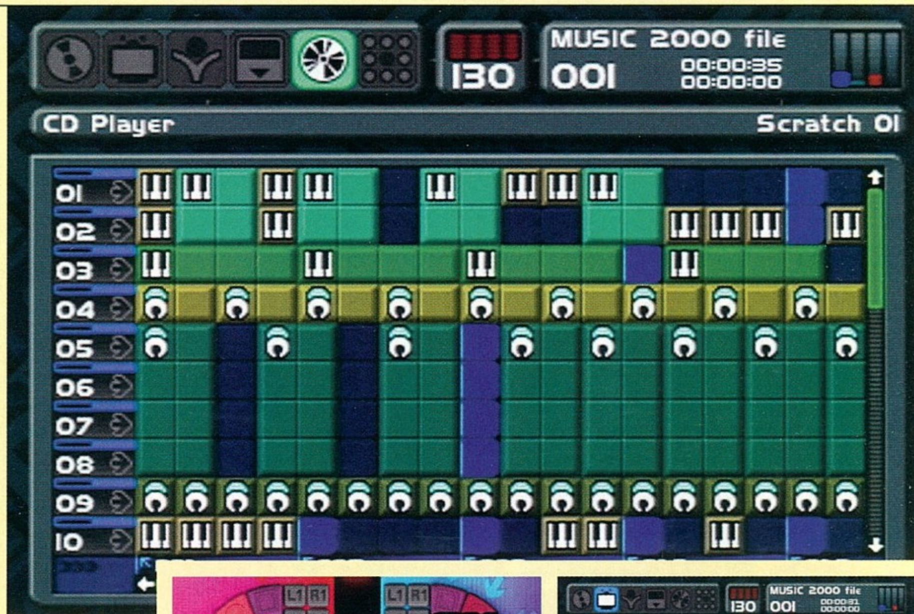
Hölgyeim és uraim, jó estét, legyenek üdvözölve a *PSM* klubban! Ehavi kis fekete korongunk leporolja csizmáit, és kiugrik a táncparkettre. A hangot és a látványt a *Music 2000* és az *YVJ* szolgáltatja, míg a ketrecben ma este az örökké izgalmas Action Man táncol. Díszvendégeink Eddie Irvine és Michael Schumacher, és eljönnek még a hívatlan vendégek, a *Micro Maniacs* is. Manumission, nesze neked...

Catherine Channon

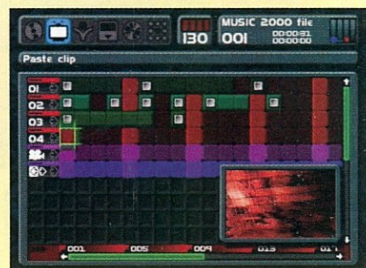
A LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo elindításához az ⊗-et használhatod – némelyik demo után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!







Válaszd ki a neked megfelelő témát az *M2000* hatalmas hanganyagából. Rakd le a basszust, dobot, éneket, és keverd őket saját szájízed szerint.

Music 2000

■ KIADÓ:	Codemasters
■ MŰFAJ:	Zeneszerkesztő
■ VERZIÓ:	Játszható demo

A *Music 2000* visszatért! Az eredeti játék hatalmas sikerét követően Code-ék még kreatívabbá váltak. Akik esetleg lemaradtak róla, a *Music* segítségé vel saját számokat keverhetsz hip-hop, techno, és house alapokból; még saját videoklipet is csinálhatsz hozzá. További kommentár nélkül a *PSM* most bemutatja a *Music* következő részét, a programot, amely segítségével akár a nagymamád is DJ-zhet. Vagy legalábbis majdnem...

■ Irányítás:

△	egy szintet vissza (a főmenübe rak ki, ha elakadtál)
◎	jelenlegi pálya menüje. A többi gombot és a segítséget megtalálhatod a menükben.
⊗	cselekvés (kiválasztás vagy beillesztés)
▢	törlés
→ ↑ ← ↓	mozgás a képernyőn
START	lejátszás start/stop
L1	a jelenlegi pálya könyvtárának megnyitása
R2	a jelenlegi pálya palettájának megnyitása
SELECT	gyorsbillentyű a Music Jam mód szerkesztőrészeihez
SELECT	menü megnyitása

■ Egyéb jellemzők:
A teljes verzió egy elképesztő mintavételi lehetőséggel rendelkezik. Berakhatsz bármilyen zenei CD-t a PS-be, és felveheted róla kedvenc témáidat.

■ További információk:
Scratchelj vissza a *PSM05*-re, ahol tüzetesebben is megvizsgáljuk a *Music 2000*-et..

Action Man Mission Xtreme

■ **KIADÓ:** Hasbro
■ **MŰFAJ:** Akció/kaland
■ **VERZIÓ:** Játszható demo

A jó öreg műanyag klasszikus, az *Action Man* letámadja a PS-edet terepszínű ruhájában. A zseniális gonosztevő, Doctor X, és veszélyes cimborái elleni harcban kell segítened őt, hiszen csak ő mentheti meg a világot X romlott terveitől. A demo első küldetésében vissza kell tartanod Gangrene (Üszkösödés) professzor erőit a város lerombolásától. A radar segítségével keresd meg a rosszfiúkat, és a megpillantásukkor semmisítsd meg őket. A járművedet a térképen kis csavarkulcsokkal jelölt tárgyakkal javíthatod, és az Action Man logós extrákkal különféle bónuszokat kaphatsz. A második küldetés a sivatagba visz ki, ahova Gangrene erői felszereléseket raboltak, ismeretlen célból. Derítsd fel sivatagi laborját, hogy rájöhess a terveire. A bázis bejárata rejtett, így az első feladat megtalálni a kódkulcs darabjait; használd a fémdetektort. Vigyázz az őrökre – nekik holtan kellesz.

■ **Irányítás:**
Jármű
↑ gyorsít/előre
↓ tolat
←/→ jobbra/balra

Analóg kar: irányok
START szünet/feladat lista
R1/R2 tűz
⊗ gyorsít
▢ tolat
◯ kézifékes forduló

■ **Akció-pálya:**
L1 orvlövész mód – távolítás
L2 gyaloglás (lenyomva tartva)
R1 orvlövész mód – közelítés
R2 körülnézés (lenyomva tartva)
⊗ cselekvés/támadás/tűz
▢ fegyverek/leltár
◯ ugrás/dupla ugrás (2x)

■ **Egyéb jellemzők:**
A teljes verzióban akció és járműves pályák sokasága található. Lesz, hogy repülőgépet, csónakot, motort, autót kell vezetned.

■ **További információk:**
Az *AMME*-t a 07-es *PSM*-ben elemeztük ki.





F1 '99

■ **KIADÓ:** SCEE
■ **MŰFAJ:** Versenyszimulátor
■ **VERZIÓ:** Játszható demo

Kapcsolj magasabb sebességbe a Psygonsis F1 szériájának legújabb darabjával. Az *F1' 98*-at ért kritikákat figyelembe véve a Studio 33 fejlesztőcsapata visszatért a rajztáblához, hogy elkészítse azt az F1 játékot, amire a rajongók mindig is vártak; még az új, sepangi pályát is belerakták. A játék alapjait is újrafinomították, és a tökéletességig csiszolták, ahogy azt a *PSM* is tanúsíthatja. A demoban annyi versenyen vehetsz részt, amennyin csak akarsz; a helyszín az angol Grand Prix otthona, Silverstone. Különböző autók, pilóták és csapatok közül választhatsz, mint a Ferrrari, a McLaren és a Jordan. A statisztikákat a képernyőn láthatod, közöttük a versenyzők győzelmeit, indulásait, és hogyha az opcióképernyőre lépsz, még a legmagasabb pontszámaikat is megnézheted.

■ **Controls**
→↑←↓ kormányzás
Bal analóg kormányzás
Jobb analóg ↑ gyorsítás
Jobb analóg ↓ fék
⊗ gyorsítás
▢ fék
R1 nézetváltás
L1 első nézet

■ **Egyéb jellemzők:**
A teljes játékban szerepel a pontosan modellezett pályák teljes választéka, a 99-es szezon autóival és pilótáival. Egyedi (Quick) versenyeket vagy teljes Grand Prix szezonokat játszhatsz. A választás, ahogy Graham szokta mondani, a tiéd.

■ **További információk:**
A *PSM* a 06-os számban rántotta be az *F1'99*-et egy nagygenerálra.





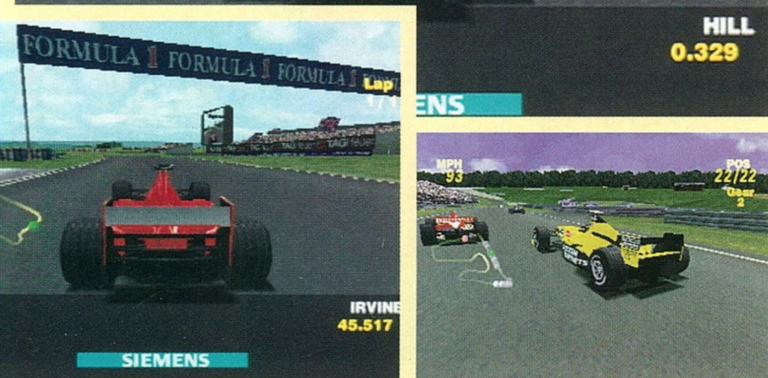






A küldetésed, persze csak ha elvállalod, gyors autósüldözésekből és veszélyes harci szituációkból áll majd Gangrene őreivel.





McLarenek, Ferrarik... Az F1-es autók és sofőrök teljes egészében megtalálhatóak. Vigyázz a kanyarokban 240 km/h-nál már könnyen kisodródhatsz.





Vörös 5, vörös 5... banditák a szárnyadnál, az eget ellepik az ellenséges vadászok. Lődd le mind!

Ace Combat 3: Electrosphere

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Repülőgép-szimulátor
- **VERZIÓ:** Játszható demo

Az a bizonyos mitológiai szörny – a PS repülőszimulátor. Az *Ace Combat 3* úgy mutatja be az utánégetős, pilon-pakolgatós, célbefogós történetet, mintha Tom Cruise lennél, egy szuperszónikus nyílvesszőben. Míg a valósághűségre törekszik, a Namco az időpontot a közeli jövőbe helyezi: az emberek már nem az igazságért, becsületért harcolnak a tipikus amerikai módon, hanem a pénzért. A világot két mega-cég uralja, akik a gyilkos verseny meghatározást egy kissé túl komolyan veszik. Eredmény? A cégvezetők nem Form Mode-okban száguldoznak fel s alá, hanem harci gépeikért kötik az üzleteket. Mint az Új ENSZ (Neo UN) pilótája, a te feladatod a rendfenntartás – erőszakkal; a béke szóba sem jöhet. A demoban az összes ellenséges gépet meg kell semmisítened – piszkos meló.

■ Irányítás:

Bal analóg

↓	magasság fel
↑	magasság le
←	balra forog
→	jobbra forog

Jobb analóg

↑	felnéz
↓	lenéz
←	balra néz
→	jobbra néz
⊗	gépfegyver
◎	rakéta
▢	radarnézet
△	célpontváltás
L1	lassít
L2	csűrés balra
R1	gyorsít
R2	csűrés jobbra

■ Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban 20 saját- és 10 további ellenséges gép szerepel.

■ További információk:
A *PSM* a 032. oldalon vizsgálja át az *AC3*-at.







Ebben a levegő-föld küldetésben számos kulcsfontosságú célpontot kell megsemmisíteni, köztük egy utánpótlási útvonalon fekvő hidat.

Eagle One: Harrier Attack

- **KIADÓ:** Infogrames
- **MŰFAJ:** Repülőgép-szimulátor
- **VERZIÓ:** Játszható demo

Az ehavi demonk kész légibemutató, hiszen egy újabb szimulátorral duplázzuk meg a repkedős örömöket. Ez a mostani a klasszikus megközelítés híve, megbízható komcsi-vadászattal a Blighty saját, „Anglia legjobbja" becenevű Harrier Jump Jet-ével. Mielőtt azonban az angol zászló színeibe ugranál, hogy visszafoglald a régen elvesztett gyarmatokat, kiderül, hogy a Harriereket a jenkik kérték kölcsön. Valami terroristák miatt aggódnak, akik egy elektromágneses sugárral megsemmisítették a katonai kommunikáció eszközeit, és a kavarodásban átvették a irányítást Hawaii-n, hogy innen indítsanak pusztító támadásokat mindenfelé. A küldetésed a demoban az, hogy megsemmisítsd a Puenne fölötti hidat, amivel időt nyersz a saját erőidnek, hiszen így a terroristák utánpótlása elakad. Először azért tankolj fel...

Irányítás:

- △ tolóerő csökkentés, emelkedés (lebegő üzemmódban)
- △ gyorsítás (vadászgép módban)
- □ tolóerő csökkentés, süllyedés (lebegő üzemmódban)
- □ lassítás (vadászgép módban)
- ○ fegyverváltás
- ⊗ tűz
- L1 célpontváltás
- SELECT nézetváltás

Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban szerepel egy igen frankó kétjátékos mód, egymás elleni lehetőséggel, plusz egy gyakorló mód, ahol a kezdő pilóták képezhetik magukat ásszá.

További információk:
A következő számban részletes leírás várható.

Videó Galéria

A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL

Colony Wars: Red Sun

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Űrharc
- **VERZIÓ:** Videó



Eme űrharcos játék a harmadik a Psygnosis sikersorozatában. A *Red Sun*-ban egy katonai ügynök szerepét játszod, és – az előzőktől eltérően – képes leszel megválasztani a küldetéseket.

Team Buddies

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Stratégiai játék
- **VERZIÓ:** Videó





A *Team Buddies* (egy csapatnyi babformájú lény) szerepében tetszelegsz, akik elhatározták, hogy eltörlik egymást a Föld színéről egy *Worms-Risk* keverék környezetben. Egy olyan csapatot irányítasz, akiknek képességei között szerepel a karate, a lopakodás, orvosi képességek, sőt, még kibernetikus energiák is.

Gran Turismo 2

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Versenyszimulátor
- **VERZIÓ:** Videó



Az év leghatalmasabb megjelenése egyre közeledik, valóban. Ígérjük, nem kell már sokáig várnotok; ez az egy és egyedüli *GT2*, és itt egy újabb lehetőség, hogy végignézhesd a gyönyörű Propellerheads-es demot.

Micro Maniacs

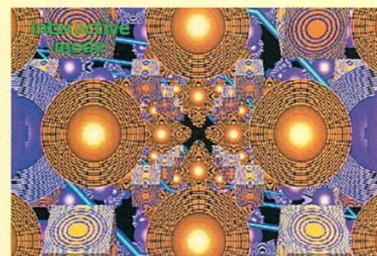
■ **KIADÓ:** Codemasters
■ **MŰFAJ:** Miniatür-verseny
■ **VERZIÓ:** Videó

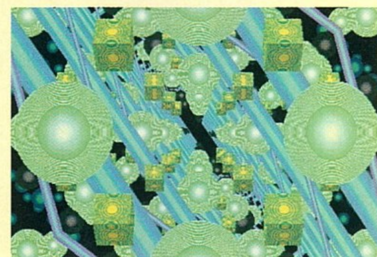
A nagysikerű *Micro Machines* sorozat legújabb darabjaként a *Micro Maniacs* már úton van. Radikális váltás a sorozat előző részeihez képest, hogy nem miniatűr autókban vagy tankokban versenyzel majd; kis fickók versenyfutása következik. A szereplők sokkal interaktívabbak lesznek túlméretes környezetükkel, mint az eddigiekben az lehetséges volt. Futnak, ugranak, csúsznak, másznak, vagy akár harcolnak is egymással a csata (Battle) módban, ahol a karakterek különböző harci mozdulatokkal és speciális támadásokkal dolgoznak. A demoban a versenyek minden alkalommal változnak – csak figyeld a miniatűr lábakat...





A miniatűr mániákusok **sokkal agilisabbak, mint négykerekű rokonaik – futnak, ugranak, és felmásznak bárhová.**





YVJ

■ **KIADÓ:** SCEE
■ **MŰFAJ:** Videoklip-generátor
■ **VERZIÓ:** Felhasználói program

A ki a *Music 2000*-nél hozzáférhetőbb eszközre vágyik, nézze meg az *YVJ*-t. Töltsd be a demo CD-ről (a menüből a ⊗-al kiválasztva). Tedd be a kedvenc CD-det, és csodáld a hangok hatására megjelenő mintákat.

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

TÖBBEK KÖZÖTT...

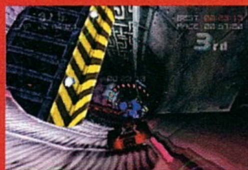
- A HÜVELYKUJJGYAKORLATNAK SEM UTOLSÓ ***LE MANS 24 HOURS***
- A LÁZADÓ ***RENEGADE RACERS***
- A KÁBÍTÓ HATÁSÚ ***ROLLCAGE STAGE II***
- AZ AKCIÓDÚS ***SPACE DEBRIS*** ÉS ***COLONY WARS,***
- PLUSZ MÉG A ***DEMOLITION RACER,*** AZ ***N-GEN,*** ÉS MÉG RENGETEG DEMO!



Demolition Racer



Colony Wars: Red Sun



Rollcage Stage II



Le Mans 24 Hours

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

PRIVÁT PSM PIAC

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTÉKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?
ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTÉKOT, PERIFÉRIÁT,
MEMÓRIÁT, RÉGEBBI MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?
JÁTSZÓTÁRSAT KERESEL?

KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK **INGYENES** HIRDETÉSI LEHETŐSÉG
20 SZÓIG!

E-MAIL: HORVATHH@DCCD.HU
TEL.: 06-1-457-1135

Dead or Alive (verekedős) játékomat elcserélném kalandjátékra vagy autóversenyre.
Érd.: Vasanits István 06-1-282-3389

Eladó 1 db **PLAYSTATION** gép (3 hónapos dual shock-os) memóriakártyával és 10 játékkal.
Tel.: 06-20-3-393-666 vagy 06-20-3-239-907

Elcserélném eredeti ***G-Police (2 CD) játékomat,*** Syphon Filter, Tomb Raider II., Tekken II., vagy Resident Evil-re.
Cím: Horváth Gyula, Törökbálint, Felsővár u. 34.
Tel.: 06-23-334-851

Eredeti ***Pitfall 3D*** játékomat eladnám, vagy elcserélném.
Érd.: 06-76-470-211

Lehet, hogy lemaradtál róla?
MÉG BEPÓTOLHATOD!









MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1790 Ft-OS ÁRON!









Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

A fejlesztői pokol

Szöveg: Nick Ellis
Illusztráció: Stuart Harrison

ENERGIA KUTYAELEDEL, GYANÚS DEMOK ÉS EGY PIACKÉPES ÖTLET – A HELYZET EGYRE FOKOZÓDIK...



És íme a negyedik rész! Újra górcső alá veszem a videojáték tervezés világát. Hogy mi történt ebben a hónapban? A kutya megmozdult! És én ráztam egyet magamon...

December 7., kedd
Micsoda nap! Még egyszer utoljára kikászálódtam az irodai hűtő melletti átmeneti otthonomul szolgáló hálózsákomból, hogy végre egy nyugat-londoni garzonlakásba költözzek. Kissé szűkös a hely, de azért elégedett vagyok. A közelben van egy éjjel-nappal nyitva tartó kis üzlet, ahol mindenféle jóval elláthatja magát még egy olyan éjjeli bagoly videojáték fejlesztő is, mint én. De a világért sem akarlak untatni benneteket a magam kis ügyecskéivel. Ha mégis további részletekre lennétek kíváncsiak, a szokásos módon elérhető vagyok.

December 8., szerda délelőtt
Munkába menet átnéztem néhány eddig beérkezett olvasói észrevételt *A játékról*. Az a helyzet, hogy nem lett volna szabad olyan egyértelműen az értésetekre adnom, hogy szükségem van a javaslataitokra, mert valójában csak egyet kaptam! Ez Alextől jött, Liverpoolból. Ő a *Lothar`s Dog Days* címet ajánlotta, ami nem rossz, de jobban megfelelne egy későbbi folytatás számára, amelyben Lothar egy másik kalandot él át. Nekem inkább a *Lothar: Wonderdog!* elnevezés tetszik (természetesen így, felkiáltójellel). Én találtam ki.

December 8., szerda délután
A programozó csapat összehív egy értekezletet, hogy egy demon mutassa be mindenkinek Lothar mozgását és kinézetét. Hiába, azt kell mondanom, hogy egyáltalán nem tetszik. Az a gond vele, hogy négy lábon áll. Próbálom elmagyarázni, hogy sokkal antropomorfikusabbnak kellene lennie, de csak Phil, a producer érti, hogy ez mit jelent (vannak még hibák). „Azt akarod mondani, hogy olyan legyen, mint a *Crash Bandicoot*?" – kérdi a grafikus Keith. „Nem igazán" – válaszolom. „Arra gondolok, két lábon kellene állnia, ha azt akarjuk, hogy olyan legyen, mint egy harcedzett jenki kommandós" – teszem hozzá. Körös-körül üres tekintetek. A grafikus csapat bólint. Ugyanakkor jó ötletnek tartom Keith változatos elképzeléseit Lothar Energia Kutyaeledelével kapcsolatban. Ha lépes paradicsomot eszik, ettől nagyobb lesz, és nehéz tárgyakat tud elmozdítani, míg a disznósajt evés alkalmassá teszi arra, hogy egészen apró helyekre is beférjen. A luxusapróléktól egy ultralothárrá válik, aki egy rövid ideig legyőzhetetlen. Szerintem még legalább öt másik ilyen opcióra lenne szükség. (pl.: papucs vagy ilyesmi megrágása...)

December 9., csütörtök
Kétségbeesve értesülök arról, hogy a tervezőcsapat egy már korábban elvetett karakternek, a Hairball The Catnek a technikai demoján dolgozik. Nekem senki se szólt, de aztán a producer, Phil egy kis baráti csevegésre invitál. Hölgyeim és uraim, ez biztos jele annak, hogy valami nincs rendben. Phil szerint az ötlet még messze áll az ideálistól, és a tőlem várt ihlet hiányában eldöntötték, hogy mindkét szereplőnek – Lotharnak és Hairballnak – szerepelnie kell a játékban. Kicsit megrökönyödtem, de aztán valami varázslatos történt! Minőségi újítás jutott az eszembe: mi lenne, ha egy PlayStationön két játékos játszana egy időben úgy, hogy a két szereplőt külön-külön irányítanák? Mintha a *Final Fightot* és a *Tomb Raider*-t egyesítenénk. Az arcade akció és a rejtvénymegoldás kombinációja! Mindkét karakternek saját energiatápláléka lenne, és együtt kellene működniük az előrehaladás érdekében! Philnek tetszik az ötlet. Azt mondja, hogy eredeti és különösen piacképes lehet a férfi-nő kombináció. Siker!

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN:
Újabb demok, nehézségifok-tervek, egy új szereplő, szponzorság és egy meglepő lemondás. Huh!

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

PLAYSTATION 2000

ITT AZ IDŐ IZGALOMBA JÖNNI, MIVEL BESZÁMOLUNK A LEGÚJABB PS2 HÍREKRŐL EGY BENNFENTES INFORMÁCIÓ ALAPJÁN, AMELY A SONYNAK AZ ÚJ KONZOLLAL KAPCSOLATOS TERVEIRŐL SZÓL...



PLUSZ! *World Touring Cars* – exkluzív világelőzetes! • Fear Effect: Az új *Dragon`s Lair*, avagy a játékok jövője? • *Driver 2* – a legfrissebb hírek! • Azok az őrült japán perifériák. • Videón a *MediEvil 2*. • Szemle a *Die Hard Trilogy 2*-ről. • Játszható *Le Mans 24 Hours* demo. • Ezen kívül sok minden lesz még, mi szemnek és fülnek ingere!

A 09-ES SZÁM MÁRCIUS 17-ÉN KAPHATÓ AZ ÜZLETEKBEN

Hivatalos Magyar

PlayStation Tipp

A PlayStation Magazin alkotóitól

2000 FEBRUÁR 990 FT

AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

LÉGY HÁBORÚS HŐS

MEDAL OF HONOR

Minden küldetés **megnyerve!**

TÚLÉLÉSI ÚTMUTATÓ



DINO CRISIS

Teljes végigjátszás!

MENTSD MEG A BOLYT!

A BUG'S LIFE



A rovarvilág apró titkai **Teljes** leírással!

AZ ERŐ VELED LESZ!

FIGHTING FORCE 2

útmutató első része

CSÚCSTAKTIKÁK!

METAL GEAR SOLID

Teljes leírás
Minden titok!

KEZDŐDJÉK AZ ÁTFOGÓ ISMERTETŐ!

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Komolyan ránézünk Lara utolsó kalandi...

MEGJELENIK, FEBRUÁR 25-ÉN!



6 GIGANTIKUS LEÍRÁS



A JÁTSZÓTÁRS